MICRO Manía

Año IV • N.º 34 Sólo para adictos 375 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla, 355 ptas.

Un tiburón en las nubes

FLYING SHARK

MAPAS Y POKES

¡Conviértete en un SCHWARZENEGGER cualquiera!

PREDATOR

Cargadores para los más trepidantes arcades

GRYZOR
BRAVESTARR
AFTEROIDS

DJR

HOBBY PRESS

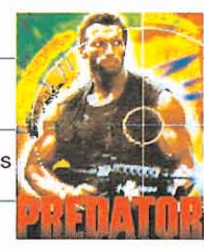
Todas las pistas para encontrar al malvado Ratigan

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE



AÑO IV. N.° 34. Abril 1988. 375 Ptas. (incluido IVA)





5 SOFTWARERO UNIVERSAL.

10 BIBLIOMANÍA.

12 EL MEGAJUEGO. Predator, inminente estreno en nuestras pantallas.

18 LO NUEVO. Sometemos al implacable juicio de nuestros criticones los últimos lanzamientos del mercado de software.

32 PC-ATARI. Todas las novedades del software de acción para PC y Atari.

38 INFORME. Programas que te permiten crear tus propios juegos.

42 POKERAREZAS. Descubre una nueva dimensión en tus juegos favoritos.

46 CÓDIGO SECRETO. Todos los trucos para acabar los juegos «imposibles».

54 LOS RECOMENDADOS. Buggy Boy ocupa este mes la primera posición.

58 PATAS ARRIBA. Cargadores y mapas para:

GRYZOR.

BUGGY BOY.

BRAVESTARR.

FLYING SHARK.

THE FIFTH QUADRANT.

BASIL, THE GREAT MOUSE DETECTIVE.

AFTEROIDS.

92 LOS PROGRAMADORES. Entrevistamos a Jon Dean, director de Softwa-Studios.

96 CARGADORES. Vidas infinitas para tus juegos preferidos.

102 S.O.S. WARE. Resolvemos todos los problemas que os quitan el sueño.

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director Gerente
Raquel Jiménez

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
Pedro Pérez
José Emilio Barbero
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Miguel Alcalá
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
José Manuel Muñoz
José J. García Quesada
David Rodríguez
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
Luis Muñoz
José Luis Ángel García

Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Javier Bermejo
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Distribución
Coedis, S. A.
Valencia, 245. Barcelona

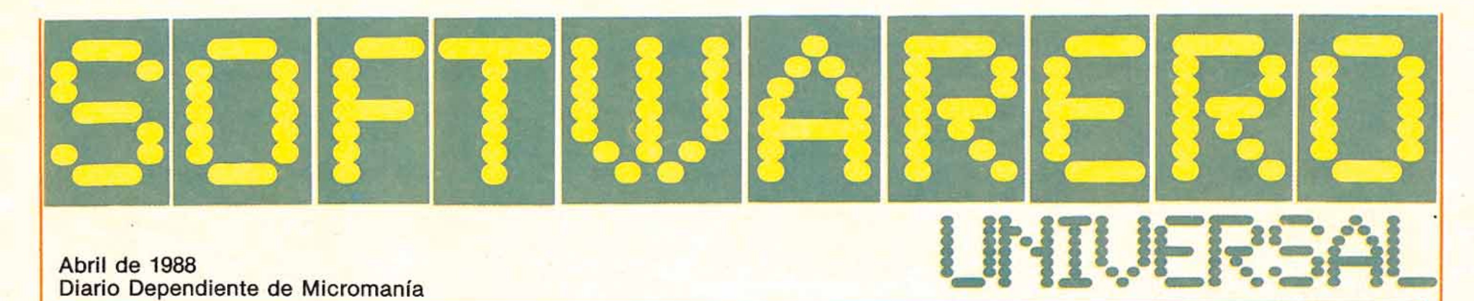
Imprime
Lerner
Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de Ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



Por qué no tienes en tus manos el
MAGNUM
La gran demanda de componentes de Alta Tecnología y Rendimiento, exige un Joystick de gran poder de respuesta, MAGNUM es el más potente Joystick que podrás usar.
Con nuevo aprovechamiento en cuanto al diseño, el MAGNUM deja atras los antiguos sistemas y componentes.
Los ingenieros en Europa de MASTERTRONIC han creado un diseño ergonómico, revolucionando la antigua concepción del Joystick.
¡¡Abandona los Joysticks de la Edad de Piedra!!
3.300 pts.
Compara las especificaciones del MAGNUM:
—Rapidez de disparo Provisto de un disparador, por el mismo sistema de microswitches de alto rendimiento, evitando la característica fatiga de los componentes.
— Ergonomia de diseño Cómodo de usar y muy ligero de peso, destacan su insuperable diseño.
— Cable extralargo MAGNUM está dotado con más cable que ningún otro Joystick del mercado. Aprox: 2 metros, para mayor comodidad del usuario.
— Uso ambidextro Perfectamente utilizable con ambas manos.
— Respuesta instantánea Dotado de 5 microswitches de alto rendimiento, posee una capacidad de respuesta muy por encima de otros Joysticks del mercado.
— Garantia Los componentes del MAGNUM están garantizados para más de 10 Millones de operaciones.
El Joystick MAGNUM es compatible con Commodore 64/128, Vic 20, Commodore Plus 4/C-16 (con adaptador), todos los Ordenadores Atari y consolas de videjuegos, Texas Instruments TI 99/4A (con adaptador), Spectrum (interface), Amstrad, Schneider, Computadores MSX, BBC (con adaptador), Einstein.
MASTERTRONIC
DRO SOFT
DRO SOFT
Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02



Abril de 1988
Diario Dependiente de Micromanía

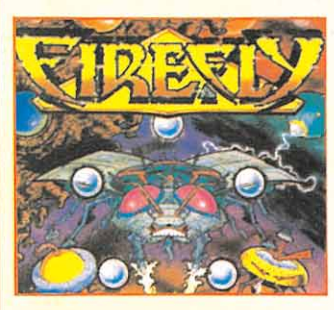
Un programa de miedo

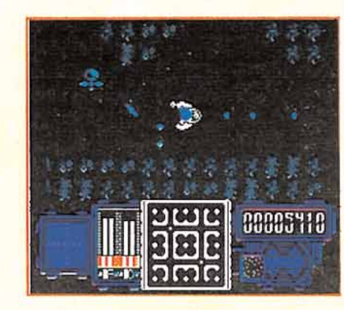
Cascade Games, compañía que ha conseguido por méritos propios ocupar un lugar de prestigio en el mundo del software con programas de la calidad de Implosion, comercializará próximamente en todas las versiones incluido Pc, un terrorífico programa llamada **Frightmare** en el que se han cuidado gráficamente hasta los más mínimos detalles. Un adictivo título que nos traslada a un mundo de sombras en el que sólo los fuertes podrán sobrevivir.



Firefly

Hace más o menos un año, Paul Finnegan el director de la popular compañía británica Ocean, creo una nueva compañía de programadores, que con el nombre de **Special FX,** desarrollaría programas que serían distribuidos por Ocean.





El primer lanzamiento de Special FX, es **Firefly.** Su argumento es el de un adictivo arcade y nos permite adoptar el papel del comandante de la sofisticada nave espacial Firefly. Nuestro objetivo es liberar a la tierra de la colonización de unos peligrosos androides llamados Mechanoids, que se abastecen de luz solar. Para expulsarlos necesitaremos recorrer la superficie destruyendo sus fuentes de energía y sus defensas. Una de las características más originales del juego es que la situación de los sistemas de defensa enemigos varían cada vez que cargamos el juego, por lo que es casi imposible memorizar las diferentes localizaciones.

Firefly llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.

Juegos para Plus 3

Mastertronic comercializará próximamente tres discos para Spectrum Plus 3 que contienen tres juegos cada uno, que hace algún tiempo llegaron en otras versiones, clasificados según el tipo de juego. **Plus 3 sports,** incluye Bump, set, spike, un simulador de voleibol, Strike, un simulador de bolos y Speed King 2, un simulador de motos. Dentro de los **arcades,** la recopilación incluye Motos, Bosconian y Angleball y entre las **videoaventuras** de acción, Feud, Amaurote y Hypabowl. Una buena noticia que sin duda recibirán con agrado los olvidados usuarios de Plus 3.



Las novedades de CRL

Muchos y muy variados son los títulos que el equipo de programadores de CRL ha desarrollado en los últimos meses.

En las versiones de Commodore, Spectrum y Amstrad, aparecerá **Road Warrior,** un arcade que nos permitirá pilotar desde un Ferrari a un Volkswagen, en una trepidante carrera a través de las calles de una populosa ciudad, sin olvidar repostar fuel cuando sea necesario. Destaca en él un espectacular acompañamiento musical.

También en los tres sistemas llegará **Federation,** una aventura gráfico-conversacional.

Sólo disponibles para Commodore aparecerán **Thundercross,** un arcade espacial, del mismo autor de «The Rocky Horror Show» y **Time Fighter,** un original programa que se desarrolla en las diferentes épocas de la historia. Comienza en la Edad de piedra, continúa en la Edad Media, donde deberemos imitar al hábil Robin Hood, llegando también al lejano oeste, donde los indios serán nuestros enemigos y la segunda Guerra Mundial, concluyendo con una batalla espacial.

La nota curiosa la aporta en esta ocasión un original programa conversacional, **Loads of Midnight,** que parodia la archipopular trilogía de aventuras Lords of Midnight. Estará disponible exclusivamente en la versión de Spectrum.



Mike Hodges, director ejecutivo de CRL posando como modelo para su último juego. Road Warrior.

Halo Jones

Piranha prepara un nuevo programa basado en las aventuras de una heroína del comic. Su título es Halo Jones y aparecerá dentro de unos meses en todas las versiones.

Silent Shadows (Pág. 6)

Mortadelo y Filemón (Pág. 7)

Roadwars (Pág. 8)

Todo un betseller

Han de Islandia, además de ser una de las novelas de intriga más famosas de Víctor Hugo, es el título del último juego de la popular compañía francesa Loriciels. Respetando el argumento del relato, que nos obligará a rescatar a nuestros amigos secuestrados por el malvado Han, los muchachos de Loriciels han creado una aventura conversacional plagada de detalles curiosos, en la que el aspecto sonoro adquiere también gran importancia. Como suele ser normal en esta compañía, en principio sólo aparecerá para Amstrad.

Pero no se quedan aquí las novedades de nuestros vecinos franceses, también próximamente aparecerá un nuevo título de su colección **Les Hits,** que incluye tres programas: Last Mission, Flash y Atomic Driver. El primero del que ya os hemos hablado en alguna ocasión es un arcade especial en toda regla, el segundo nos traslada al campo de batalla, respetando también la adicción de los mejores arcades, y para finalizar Atomic Driver, un simulador que nos permitirá guiar un potente bólido a través de complicados laberintos plagados de peligros.

Dan Dare II

Tenía que ocurrir, era imposible que un programa de éxito como Dan Dare, no volviera a nuestras pantallas para repetir la hazaña. Ahora nuestra misión será destruir a los incansables Treens que hicieron de las suyas en la primera parte del juego. **Dan Dare II** es obra de Virgin, y llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.

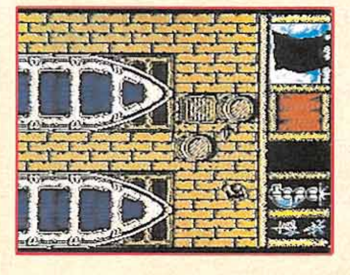


Las sombras del silencio

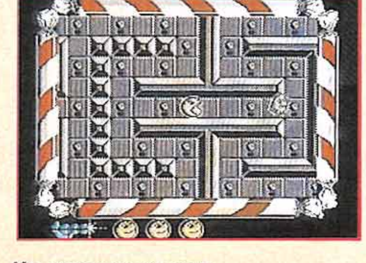
Topo Soft sólo ha necesitado unos meses para convertirse en una de las compañías de programadores más populares de nuestro país.



Silent Shadows.



Barbanegra.



Un comecocos que todavía no tiene nombre.

Tras el éxito de Desperado, ahora han decidido lanzar simultáneamente tres nuevos títulos en los que predomina la adicción. El primero de ellos es **Silent Shadows,** y responde a un argumento clásico, una nave que debe recorrer cuatro fases, ensamblándose entre fase y fase con la nave nodriza. En él podremos visitar variados escenarios como el mar, donde encontraremos espectaculares submarinos con ganas de guerra, la ciudad o el desierto.

El segundo título llevará el nombre de **Barbanegra.** Nos traslada a un barco de piratas, en el que nuestro objetivo es localizar las diferentes partes de un mapa que conduce a un preciado tesoro. Basados los decorados en un barco real, la incesante aparición de enemigos y las trampas ocultas provocarán más de un ataque de histeria.

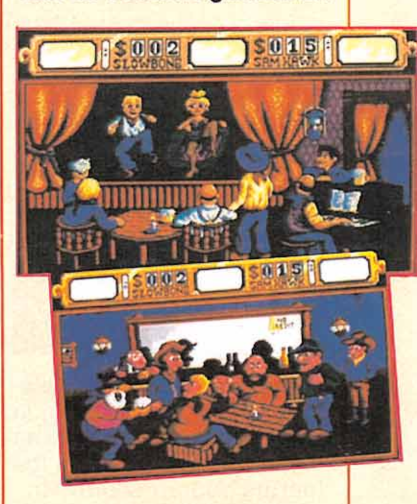
Para completar este original trío, llegará también un nuevo juego basado en la más clásica de las máquinas recreativas, el comecocos. El juego que todavía no tiene título aporta suculentas innovaciones a un argumento tradicional, consiguiendo de este modo que cualquier parecido con la realidad sea mera coincidencia.

Los tres programas estarán a la venta durante el próximo mes de mayo y aparecerán en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX.

Los juegos del Oeste

El mundo de los simuladores ha llegado a una terrible encrucijada, o se recurre de nuevo a los ya clásicos simuladores deportivos con alguna que otra nota original para cumplir expediente o se opta por rescatar las más insólitas pruebas que pueda concebir la perversa mente de los programadores más osados.

Este último camino es el que ha escogido la compañía alemana Micro-partner adaptando en las versiones de Amstrad, Commodore, Amiga y ST, su último trabajo que lleva el sugerente título de **Western games.** En



él deberemos desde «marcarnos un baile» con la estrella de la fiesta, a ordeñar rápidamente a una vaca, e incluso organizar concursos de cervezas y sabrosos platos, sin olvidar por ello los pulsos mano a mano con furiosos contrincantes.

Un juego tremendamente original que llegará dentro de muy poco distribuido por Dro Soft.

Conversiones de U. S. Gold

La compañía U. S. Gold ha llegado a un acuerdo, con Namco para realizar la conversión de uno de sus programas más populares. Su título es **Rolling Thunder** y aparecerá simultáneamente en todas las versiones.

Rimrunner

Después del reconocido éxito del controvertido y censurado Barbarian, su programador Steve Brown actualmente está dando los últimos retoques a **Rimrunner** que también será comercializado por Palace. En él adoptamos el papel de un



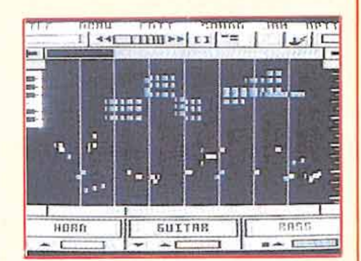
original guerrero con apariencia de insecto que tendrá como misión proteger la colonia de la invasión de una plaga de enemigos. Rimrunner aparecerá para Commodore, Spectrum, Amstrad y Atari ST.

Steve Brown también está trabajando en la segunda parte de **Barbarian,** aunque todavía tendremos que esperar algún tiempo para comprobar si la chica de la carátula puede hacer la competencia a la despampanante señorita que animó la primera.

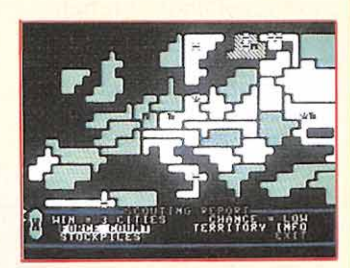
Música al instante

Nadie puede poner en duda que los melómanos consagrados y no tan consagrados, puedan encontrar en algunos momentos más divertido componer o interpretar una pieza musical que dedicarse al complejo arte de destripar aventuras. Electronic Arts quiere dar satisfacción a unos y a otros. Los amantes de la música podrían dedicarse de pleno a ella si disponen de un Commodore y adquieren **Instant music,** un programa creado para conseguir a través del ordenador interesantes sonidos.

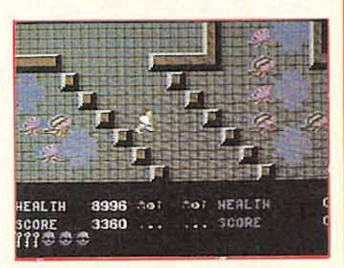
Pero si no pertenecéis al agraciado grupo de los que disponen de buen oído, podéis dedicaros por entero a la práctica del más agresivo arcade con **Demon Stalkers,** que además incluye en la cara B de la cinta un programa que permite construir los laberintos a la carta. Y si aun así consideráis que el arcade está ya muy visto, podéis optar por **Lords of Conquest,** un complejo juego de estrategia, o por **Skate or Die,** un simulador de monopatín en teoría mucho más relajado. Skate or Die llegará en todas las versiones, mientras que Lords of Conquest en principio sólo aparecerá en Commodore.



Instant Music.



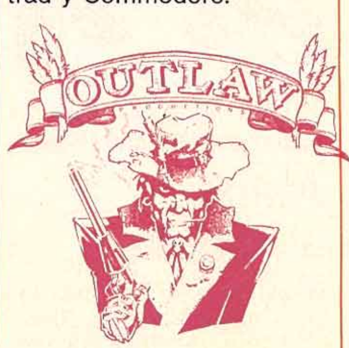
Lords of Conquest.



Demon Stalkers.

Outlaw productions

El sello Outlaw Productions, creado por Palace Soft, hizo su aparición en al panorama del software hace pocos meses con Shoot'em up construction kit, un programa para Commodore que permitía a los usuarios crear sus propios juegos. Ahora continúa en la brecha, pero esta vez el equipo de programadores de Denton Desing ha desarrollado para Outlaw un arcade llamado **Troll.** Un nuevo título que, olvidando las originalidades, ha recurrido a un argumento archiconocido, un troll que deberá enfrentarse a miles de diablillos en complejos laberintos, explotando al máximo la adicción del arcade. Troll estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.



La nueva aventura

Mirrorsoft no podía quedarse atrás en esta vertiginosa carrera por ver quién desarrolla más programas para Atari, Amiga y Pc. Por ello ha optado por realizar las conversiones de sus títulos más populares como **Spitfire 40** o Strike force Harrier y el lanzamiento de programas como Dark Castle, Balance of power, Defender of the crown, Deja vu y King of Chicago. Programas para todos los gustos.



Mortadelo y Filemón

Cuando Ibáñez, hace ya casi 20 años, lanzó a la fama a estos dos personajes, nada hacía suponer que con el tiempo abandonarían el papel para desarrollar sus aventuras en los ordenadores. Ahora por fin han decidido probar fortuna en este nuevo medio.

Esto sin duda no es nada nuevo, pues ya son muchos los personajes del comic que han pasado por las pantallas, sin embargo, lo paradójico del caso es que la compañía que ha realizado la conversión, no es, como sería lógico, una compañía española, sino una compañía alemana llamada Micro-partner que llega a España de la mano de Dro Soft. **Mortadelo** y **Filemón** aparecerá durante el próximo mes de mayo en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Amiga y Atari ST.



Fernando Martín



Por fin los usuarios de Commodore podrán medir sus fuerzas mano a mano con Fernando Martín, en el programa más vendido de la historia del software nacional, Fernando Martín Basket Master.

Roadwars

Directamente desde Londres han llegado a nuestra redacción las primeras fotos del espectacular y adictivo **Roadwars,** que la compañía Melbourne House comercializará próximamente.



Foto de la versión Spectrum.



Foto de la versión Amiga.

Atento al rebote

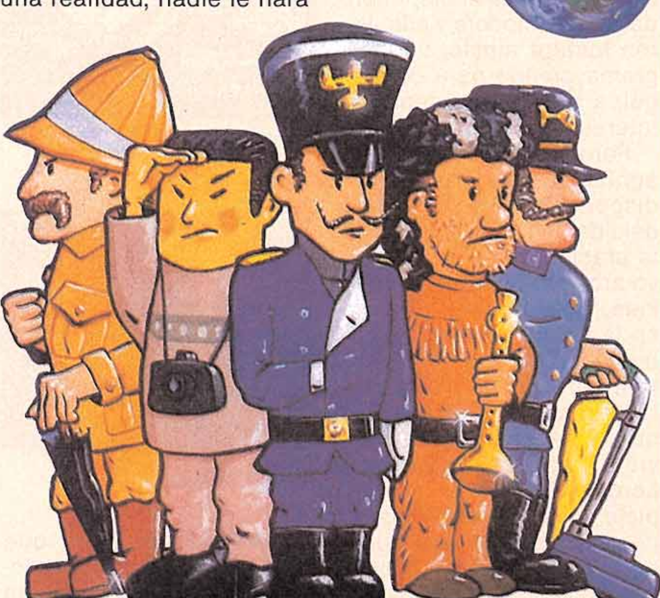
Mastertronic ha creado dos nuevos sellos, **Ricochet,** que reeditará juegos que jamás han sido publicados en España y que han sido grandes éxitos, como Bazooka Bill, Exploding Fist o Ghostbusters y la serie **MAD X,** que incluirá un juego de calidad por una cara y otro de calidad media por la otra. También distribuirán la serie barata de Hewson, que lleva por título **Rack'it** e incluye títulos como Thunderforce o Anarchy.



Terramex

Pocos programas se basan en un argumento tan original como el que ha dado vida a **Terramex**, la última producción de la compañía Grand Land. La acción se desarrolla en el siglo XX, y su protagonista es un científico loco. Éste ha puesto en conocimiento de las autoridades que un meteorito despistado probablemente caerá en la tierra, pero como suele ocurrir en estos casos hasta que la suposición no se convierte en una realidad, nadie le hará caso. Cuando esto ocurre todos los altos jerifaltes del planeta se lanzan a la búsqueda del científico ya que es la única persona capaz de encontrar una solución.

Terramex estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.



Nuestra entrañable Pantera Rosa

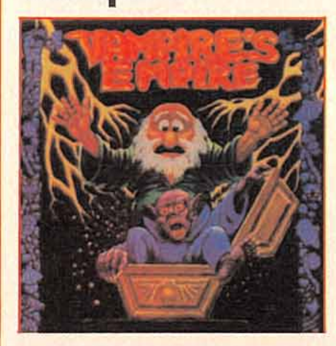
Que os vamos a contar, que no sepáis ya, de la incansable protagonista de miles de películas de dibujos animados y de sus no menos populares acompañantes, excepto que ha decidido consagrarse definitivamente en la pequeña pantalla de nuestros ordenadores en una de las últimas producciones de la compañía alemana Micro-partner. **Pink Panther** llegará próximamente en todas las versiones exceptuando MSX, convirtiendo los divertidos gangs de las películas en una enrevesada videoaventura en la que no faltan unas pequeñas gotas de humor.







El imperio de los vampiros



El equipo de programadores de Magic Byte ha creado para Gremlin un nuevo y terrorífico título que aparecerá en el mercado con el nombre de **Vampire's Empire**, rescatando el argumento de las mejores historias de miedo. Vampire's Empire aparecerá en los próximos meses en las versiones de Spectrum + 3, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.

Academy

Sin duda la mayoría de vosotros recordaréis que hace algunos meses hizo su aparición en el mercado el programa **Academy,** de la compañía CRL. Ahora para que ningún usuario se sienta «marginado» llega la versión de PC, que aunque no aporta ninguna novedad a sus predecesores, sí permitirá pasar un buen rato aunque para ello sea imprescindible tener unos mínimos conocimientos de inglés.





YA HAS OIDO HABLAR DE ESTE JUEGO
¡¡ A PARTIR DEL 15 DE ABRIL EN TU TIENDA !!

BIBLIOMANÍA

**** MUY BUENO · * FLOJO
*** BUENO
** NORMAL · ⊙ PÉSIMO

NIVEL I: INICIACIÓN. NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS. NIVEL E: PARA EXPERTOS.

EDUCATIVOS



7.420 ptas.
39 págs.

SM

* *

MOVIMIENTO EN PLANOS INCLINADOS

Perteneciente a la colección patágoras de software educativo, este texto desarrolla las nociones básicas referentes al movimiento de planos inclinados, abordando también cuestiones más complejas como el estudio tanto cinemático como energético de un cuerpo en movimiento.

El texto va acompañado por un disco para PC que desarrolla varios programas que complementan la lectura del texto. Recomendado especialmente para los más pequeños de la casa que sin duda encontrarán divertida esta nueva forma de aprender.

Lowy-Masilla-Robles — NIVEL «I»

LENGUAJES



6.890 ptas.
653 págs.

Anaya

* * *

TURBO PASCAL. BIBLIOTECA DE PROGRAMAS

Éste es un libro especialmente indicado para todos aquellos programadores versados en este potente compilador, sin duda el mejor de los aparecidos para el lenguaje Pascal. En él podrán encontrar una buena cantidad de rutinas que podrán utilizar para la confección de sus propios programas, ya que han sido concebidas en forma de procedimientos.

Además del texto se incluye un diskette con todos los programas.

Tom Rugg-Phil Feldman — NIVEL «C»

TRATADORES DE TEXTOS

Amstrad PC
Tratamiento de textos con GEM Write en el Amstrad PC
Mike O'Reilly

2.120 ptas.
247 págs.

Anaya

* * *

TRATAMIENTO DE TEXTOS CON GEM WRITE EN EL AMSTRAD PC

Muchos son los textos que intentan sustituir a los arduos manuales. Este libro de la colección Anaya multimedia es uno de ellos. En los primeros capítulos se abordan algunas nociones generales en torno al Amstrad PC, para profundizar más adelante en el estudio del Gem Write, el procesador de textos compatible con el entorno GEM.

Un texto ameno, de lectura agradable que permitirá dominar este procesador de textos sin demasiadas complicaciones.

Mike O'Reilly — NIVEL «I»

LENGUAJES



3.180 ptas.
363 págs.

Anaya

* * *

80286. PROGRAMACION ENSAMBLADOR EN ENTORNO MS DOS

En este texto se puede encontrar una detallada descripción del microprocesador 80286 y su juego de instrucciones, todo ello con ejemplos de utilización ampliamente comentados.

La obra ha sido concebida para personas sin ninguna experiencia en este lenguaje, aunque una vez pasados los capítulos de iniciación puede ser de suma utilidad a programadores con conocimientos de otros ensambladores o como libro de consulta para personas ya conocedoras del 80286.

Leo J. Scanlon — NIVEL «I»

BURGER KING
CONCURSO
WHOPPER CHASE
MICRO MANÍA

Tenemos la redacción repleta de hamburguesas. Stop. Muchas gracias por vuestros dibujos. Stop. Estas son algunas de vuestras «sorprendentes» obras de arte. Stop. Los juegos están en camino. Stop. Paciencia.

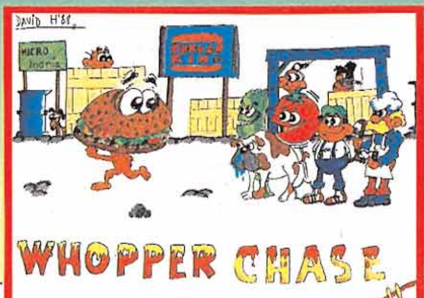
SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX



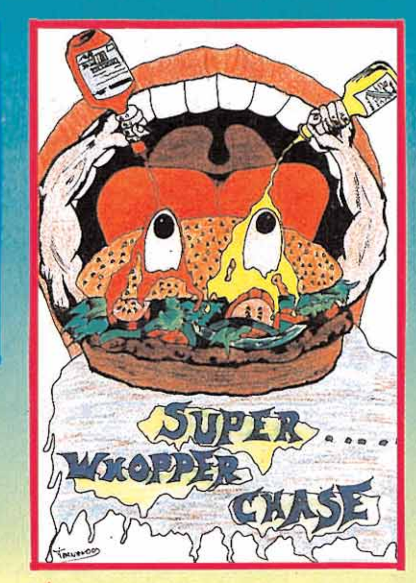
Jorge Buigues Carrido (Valencia)



Marcos Andreu Sánchez
S. Fernando (Cádiz)



David Hernández Romero (Huelva)



Fernando Vicen Crespo (Zaragoza)

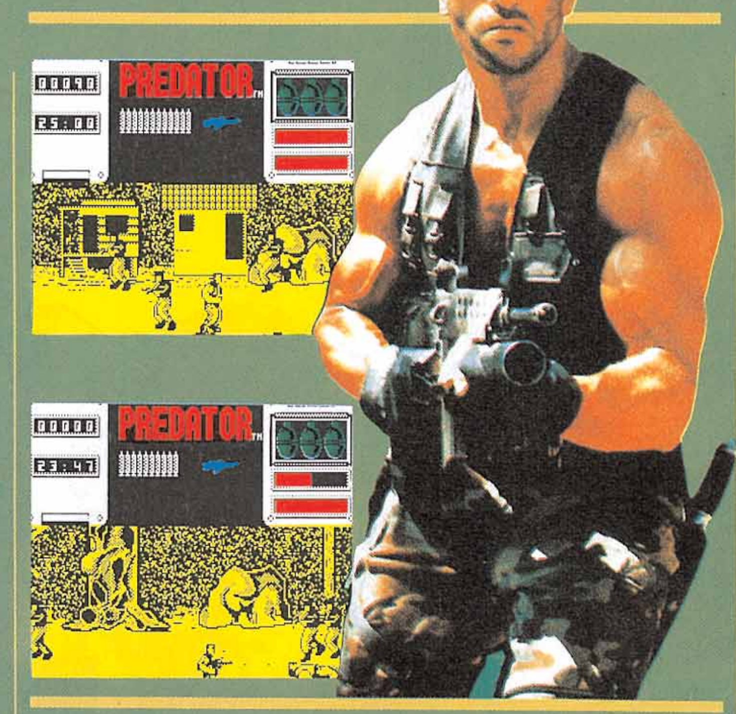


IMPOSSIBLE MISSION II™
El ascensor te conduce a la primera habitación.
¿A dónde voy ahora?
¿Qué o quien se mueve detrás de esos coches?
¿Te atreves a entrar en la siguiente torre?
¿Habrás encontrado por fin la clave?
Te estás metiendo en más problemas.
¿Por qué el robot vigila la mesa?
¿Hay algún mensaje en el cassette?
¡Corre! ¡Escapa de Elvin!
ERBE Software
EPYX®



ACTIVISION
SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

«Estamos sobrevolando la zona clave. Sincronicen sus relojes y repasen sus equipos. Listos para tomar tierra en cinco minutos. Suerte...» Las palabras de tu comandante sonaron frías y secas entremezcladas con el ruido del motor del helicóptero que os transportaba.



Las órdenes secretas para tu comando especial sólo os fueron dadas a conocer unas horas antes de embarcar en el helicóptero que os conducía a vuestro actual destino: Centroamérica, el nuevo Vietnam americano. Vuestra misión, rescatar a un embajador americano secuestrado por la guerrilla comunista.

A un veterano como tú, aquel tipo de misiones no le eran desconocidas, y aunque el peligro de internarse en una selva infestada de trampas, francotiradores o serpientes, era evidente, no era esto lo que en realidad te preocupaba.

Lo que ahora rondaba por tu cabeza eran las especiales circunstancias que rodeaban esta misión. Antes que vosotros, había sido enviado uno de los comandos especiales más expertos del Ejército. Conocías bien a cada uno de sus miembros y sabías que no había nadie más capacitado que ellos para cumplir con las órdenes que les habían sido asignadas... Fue la última vez que los viste con vida.

Algo extraño tenía que haber ocurrido, pues tú sabías que se necesitaba algo más que unos cuantos inexpertos guerrilleros para acabar con aquellas máquinas de hacer la guerra.

Cuando pusiste los pies en aquella zona sentiste cómo un sudor frío recorría toda tu espalda. No, aquello no era nada normal, pensaste, algo extraño había ocurrido...

Poco a poco, os adentrastéis en la selva en busca de cualquier señal que os indicará la posible ubicación del cuartel de la guerrilla. No tuvistéis que buscar mucho, apenas si habías recorrido un par de kilómetros cuando las primeras escaramuzas con la guerrilla os indicaron que os encontrábais en el camino correcto.

A partir de ahora era demasiado peligroso que el grupo se mantuviera unido, pues esto os convertía en un fácil blanco para los francotiradores. Decidísteis dispersaros para volver a reuniros en las inmediaciones del poblado guerrillero.

Aquella acertada decisión fue el principio de la tragedia. Apenas habían transcurrido algunas horas cuando encontraste en tu camino el más cruel y horrendo de los espectáculos; diseminados por la zona yacían los restos mutilados de lo que fue uno de tus compañeros. Tu estómago estaba ya acostumbrado a este tipo de escenas, pero pese a todo perdiste la cabeza y te lanzaste en una carrera despavorida por toda la selva.

Cuando conseguiste calmarte, reflexionaste sobre tu situación: en tu loca carrera habías perdido totalmente tu orientación, estabas solo, perdido y por primera vez en tu vida... asustado. En tu mente recordabas la tétrica escena anterior pensado en que cosa o animal podía haber destrozado de esa manera el cuerpo de tu compañero, puesto que para ti estaba claro que aquello no era obra de un ser humano.

Te pusiste de nuevo en camino, pero ahora tu misión había cambiado, lo prioritario ya no era el embajador, sino encontrar al resto de tu grupo y averiguar qué demonios había ocurrido.

Lo que encontraste no fue sino la continuación de los horrores que habías dejado atrás. Uno tras uno fuiste encontrando los cuerpos descuartizados de tus compañeros, cada uno de ellos destrozado con más saña que el anterior. Ahora estabas solo, pero en la espesura de la jungla unos ojos te vigilaban, la batalla final estaba a punto de comenzar, debías estar preparado para cualquier cosa, ahora de poco te iba a servir todo lo que habías aprendido a lo largo de tus años de combate, te ibas a enfrentar a algo o alguien desconocido y más mortífero que todo un ejército de guerrilleros. Prepárate, la lucha ha comenzado...

Predator es uno de esos juegos que pueden considerarse como un éxito seguro, incluso antes de ser publicado. El éxito que ha precedido a la película en que está basado, y la popularidad de su musculoso protagonista Arnold Schwarzenegger (vaya nombrecito) le han preparado el camino hacia los primeros puestos de las listas de ventas.

Si, además, de esto el propio programa cuenta con suficientes alicientes como para no necesitar de toda esa parafernalia, el éxito está asegurado, y éste es

MEGA JUEGO

PREDATOR

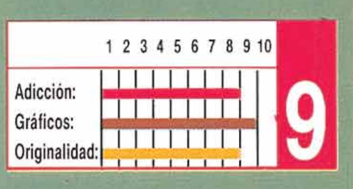
el caso de este título. El programa es un trepidante arcade rodeado de unos buenos gráficos y una excelente ambientación que respeta en gran medida el desarrollo de la película.

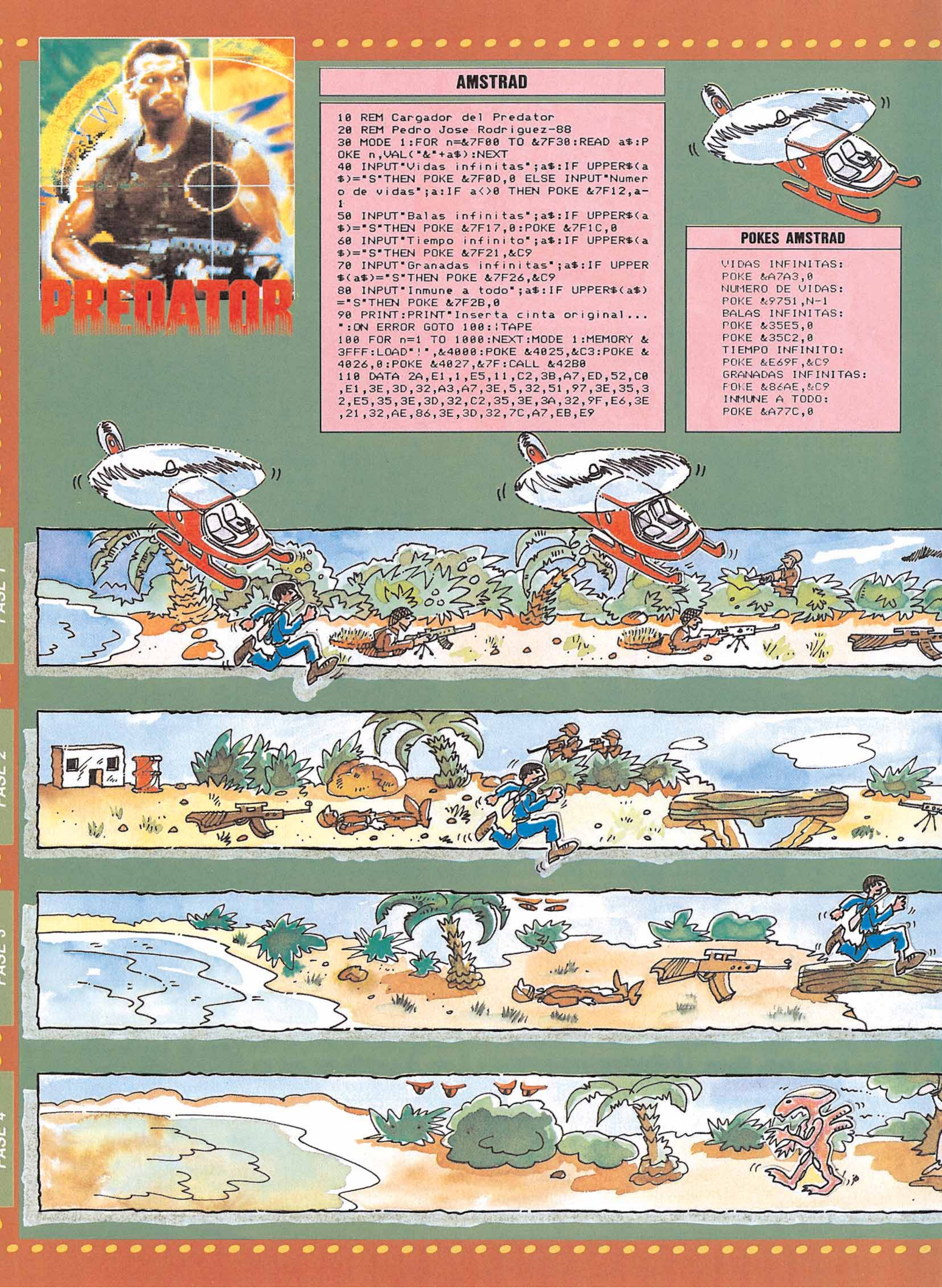
Al comenzar la aventura veremos cómo nuestros compañeros descienden del helicóptero para ir internándose en la selva. Cuando perdamos de vista al último de ellos será nuestro turno para ponernos en acción, bajaremos del helicóptero y seguiremos al grupo. A partir de aquí encontraremos multitud de enemigos que deberemos esquivar o eliminar. A medida que nos vamos adentrando en la jungla iremos descubriendo los cuerpos de nuestros compañeros. Ya nada podremos hacer por ellos, aunque por lo menos podremos recoger sus armas para mejorar nuestro reducido armamento.

Cuatro fases nos esperan para que las atravesemos, todas ellas repletas de guerrilleros, francotiradores y en la última de las cuatro, nuestro principal enemigo, el alien. En las inmediaciones de su guarida podremos observar un dantesco espectáculo compuesto por cuerpos destrozados colgados de los árboles, toda una advertencia...

Pocos consejos os vamos a dar esta vez, puesto que todo lo que deberéis hacer es limitaros a disparar como locos contra todo lo que se os ponga por medio; intentando a la vez no ser blanco de sus disparos, además de reponer vuestro armamento recogiendo el de los compañeros muertos que encontréis.

Por lo que respecta a la calidad del programa, os diremos que gráficamente está bien conseguido, especialmente los decorados, que recrean un escenario selvático con gran realismo. El movimiento tal vez sea algo lento, pero está bien realizado. Tal vez el aspecto más negativo del programa sea su excesiva dificultad, pues intentar llegar más allá de la primera fase sin un cargador es prácticamente imposible, pero no os preocupéis por que ya sabéis que de los cargadores nos encargamos nosotros, el resto es todo vuestro...





AMSTRAD

```
10 REM Cargador del Predator
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&7F00 TO &7F30:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7F0D,0 ELSE INPUT"Numer
o de vidas";a:IF a<>0 THEN POKE &7F12,a-
1
50 INPUT"Balas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7F17,0:POKE &7F1C,0
60 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7F21,&C9
70 INPUT"Granadas infinitas";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &7F26,&C9
80 INPUT"Inmune a todo";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &7F2B,0
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":ON ERROR GOTO 100:|TAPE
100 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:MEMORY &
3FFF:LOAD"!",&4000:POKE &4025,&C3:POKE &
4026,0:POKE &4027,&7F:CALL &42B0
110 DATA 2A,E1,1,E5,11,C2,3B,A7,ED,52,C0
,E1,3E,3D,32,A3,A7,3E,5,32,51,97,3E,35,3
2,E5,35,3E,3D,32,C2,35,3E,3A,32,9F,E6,3E
,21,32,AE,86,3E,3D,32,7C,A7,EB,E9
```

POKES AMSTRAD

```
VIDAS INFINITAS:
POKE &A7A3,0
NUMERO DE VIDAS:
POKE &9751,N-1
BALAS INFINITAS:
POKE &35E5,0
POKE &35C2,0
TIEMPO INFINITO:
POKE &E69F,&C9
GRANADAS INFINITAS:
POKE &86AE,&C9
INMUNE A TODO:
POKE &A77C,0
```



COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR PREDATOR
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=49408TO49480:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>8445THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...";:STOP
30 INPUT"▓TIENES PROBLEMAS DE CARGA (S/N)  N▓▓▓";P$:IFP$="N"THEN40
35 INPUT"PRUEBA UN NUMERO ENTRE -3 Y 3";N:POKE49413,224+N*8
40 INPUT"▓VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE49460,44:POKE49463,44
50 INPUT"▓GRANADAS INFINITAS (S/N)";G$:IFG$="N"THENPOKE49466,44
60 INPUT"▓TIEMPO ILIMITADO (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE49469,44
70 INPUT"▓MUNICION INAGOTABLE (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE49472,44
80 PRINT"▓PREPARA LA CINTA DE PREDATOR Y PULSA    SHIFT"
90 POKE808,0:POKE809,193:LOAD:REM !!
100 DATA 162,18,160,193,169,224,142,233,2,140,234,2,141,202,2,76,237,246
110 DATA 162,31,160,193,142,206,1,140,207,1,76,28,193,173,5,193,141,251
120 DATA 4,162,50,160,193,142,115,192,140,116,192,76,235,2,169,165,141,40
130 DATA 22,141,11,22,141,93,16,141,10,28,141,179,15,76,0,6,70,86,67
```



POKES COMMODORE

```
poke $1628,$a5
poke $160b,$a5 .... vidas infinitas
poke $105d,$a5 .... granadas infinitas
poke $1c0a,$a5 .... tiempo ilimitado
poke $0fb3,$a5 .... municion inagotable
sys $0600 ......... arranque
```









SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM ***********************
  20 REM *                     *
  30 REM * CARGADOR DE         *
  40 REM *                     *
  50 REM * PREDATOR            *
  60 REM *                     *
  70 REM * POR J.J.G.Q.        *
  80 REM *                     *
  90 REM ***********************
 100 REM
 110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR : LOAD ""CODE 23296,111
 120 POKE 23658,8
 130 LET A$="INMORTAL": GO SUB 1
000: IF A THEN POKE 23390,0: POK
E 23393,0
 140 LET A$="GRANADAS ILIMITADAS
": GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2
3396,0
 150 LET A$="MUNICION ILIMITADA"
: GO SUB 1000: IF A THEN POKE 23
399,0
 160 LET A$="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2340
3,0
 170 PRINT #1;AT 1,0; PAPER 2; I
NK 7; FLASH 1;"  CARGANDO PREDA
TOR ORIGINAL   "
 180 LOAD "load"CODE 65280: PRIN
T USR 23296
1000 LET A$=A$+" ?": INPUT "": P
RINT #1; PAPER 1; INK 7;AT 1,0;T
AB (32-LEN A$)/2;A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 LET A=K$="N"
1030 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
30
1040 BEEP .1,20: RETURN
9999 SAVE "LD PREDATO" LINE 100
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	3100002113FF018001F3	729
2	AFED4FED5FAE77230B78	1282
3	B120F63223FFDD210040	1113
4	11001BCD17FFDD210000	781
5	110001CD69FFDD21005C	929
6	110024CD69FFDD210080	1000
7	11007FCD17FFAF320FC8	1067
8	DD2100001100010CD03C8	680
9	DD21005C11006CCD55C8	961
10	3EC932F199320A9A322D	1016
11	8D327D9AAF32799BC36D	1275
12	87000000000000000000	135

DUMP: 40.000
N. BYTES: 111

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina.

POKES SPECTRUM

```
INMUNIDAD:
POKE 39409,201
POKE 39434,201
GRANADAS INFINITAS:
POKE 36141,0
DISPAROS ILIMITADOS:
POKE 39549,209
TIEMPO ILIMITADO:
39801,0
```

¿TODAVIA NO TIE

Serie CPC

● **TECLADO** ● Teclado profesional con 74 teclas en 3 bloques - Hasta 32 teclas programables - Teclado redefinible
● **PANTALLA** ● Monitor RGB verde (12") o color (14")

	Normal	Alta Res.	Multicolor
Col. x líneas	40 x 25	80 x 25	20 x 25
Colores	4 de 27	2 de 27	16 de 27
Puntos	320 x 200	640 x 200	160 x 200

— Se pueden definir hasta 8 ventanas de texto y 1 de gráficos.
● **SONIDO** ● 3 canales de 8 octavas moduladas independientemente - Altavoz interno regulable - Salida estéreo
● **BASIC** ● Locomotive BASIC ampliado en ROM - Incluye los comandos AFTER y EVERY para control de interrupciones.

CPC 464

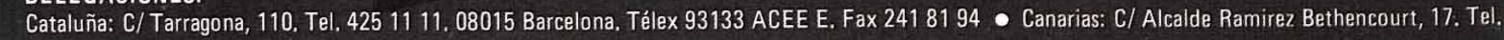
UNIDAD CENTRAL MEMORIAS
● Microprocesador Z80A - 64K RAM ampliables - 32K ROM ampliables
● **CASSETTE** ● Cassette incorporada con velocidad de grabación (1 ó 2 Kbaudios) controlada desde Basic
● **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, Unidad de Disco exterior paralelo Centronics, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.
● **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - 8 cassettes con programas - Libro "Guía de Referencia BASIC para el programador" - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODO POR	
	53.900 Ptas. (monitor verde)
	79.900 Ptas. (monitor color)

¡Lléva

Al

C/ Aravaca, 22. 28040 Madrid. Tel. 459 30 01. Télex 47660 INSC E. Fax 459 22 92
DELEGACIONES:
Cataluña: C/ Tarragona, 110. Tel. 425 11 11. 08015 Barcelona. Télex 93133 ACEE E. Fax 241 81 94 ● Canarias: C/ Alcalde Ramirez Bethencourt, 17. Tel.



NES TU AMSTRAD?

CPC 6128

UNIDAD CENTRAL. MEMORIAS
● Microprocesador Z80A - 128 K RAM ampliables - 48 K ROM ampliables.
● **UNIDAD DE DISCO** ● Unidad incorporada para disco de 3" con 180K por cara
● **SISTEMAS OPERATIVOS** ● AMSDOS, CP/M 2.2, CP/M Plus (3.0)
● **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, paralelo Centronics, cassette exterior, 2.ª Unidad de Disco, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

● **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - Disco con CP/M 2.2 y lenguaje DR. LOGO Disco con CP/M Plus y utilidades - Disco con 6 programas de obsequio - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODO POR	79.900 Ptas. (monitor verde)
	105.900 Ptas. (monitor color)

te tu regalo!

mprar tu CPC recuerda que hay magníficos juegos y programas de regalo. ¡Llevátelos! .



¡¡Increible!!

AMSTRAD

3 11 33. Télex 96496 TEIC E. 35004 Las Palmas de Gran Canaria ● Levante-Murcia: C/ Colón, 4 - 3º B. 46004 Valencia. Tel. 334 81 00. Télex 64797 JAMI E.



Pedro Pérez
Redactor de Micromanía



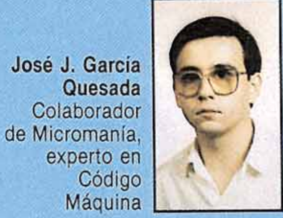
Francisco Verdú
Colaborador de Micromanía



José Emilio Barbero
Redactor de Micromanía

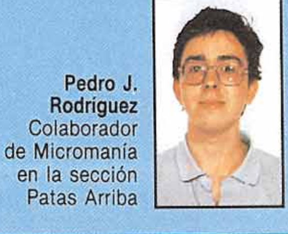


Marcos Jourón
Colaborador de Micromanía



José J. García Quesada
Colaborador de Micromanía, experto en Código Máquina

Miguel Alcalá
Colaborador de Micromanía



Pedro J. Rodríguez
Colaborador de Micromanía en la sección Patas Arriba

ANARCHY

Hewson Consultants

Spectrum

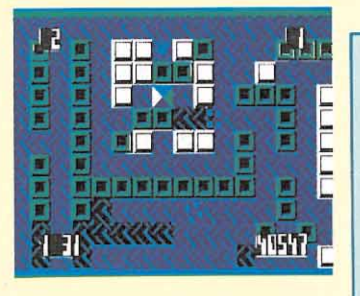
Los rebeldes han tomado el control del planeta Sentinel 3, sumiéndolo en el caos y la anarquía. Se te ha encomendado la delicada misión de destruir los arsenales donde los rebeldes almacenan sus armas, tanto convencionales como nucleares, para de esa manera traer de nuevo la paz al desolado planeta.

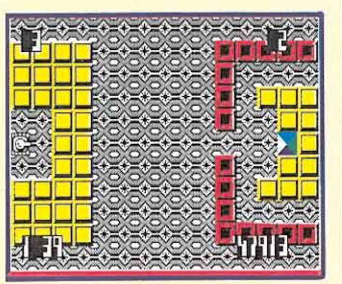
Pero el argumento es lo de menos en este nuevo programa de la serie «Rack it» de Hewson, y no es necesario leer las instrucciones para sumergirse de lleno en la aventura.

Controlamos un pequeño tanque desde una perspectiva aérea. Cada nivel consta de tres o cuatro pantallas unidas lateralmente y compuestas por diferentes tipos de bloques, los cuales podrán o no ser destruidos en función de su color.

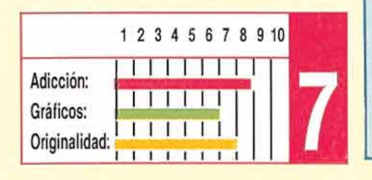
Para pasar a un nuevo nivel es necesario destruir todo el armamento almacenado, momento en el cual aparecerá la salida hacia el siguiente nivel. Los primeros niveles son fáciles, pero pronto observaremos que los bloques de armamento comienzan a estar más ocultos, escondidos detrás de otros bloques, y dado que nuestro tanque necesita cierto espacio para poder disparar, en algunos tendremos que realizar complicadas maniobras para alcanzar algunos objetivos. El límite de dos minutos de tiempo y la presencia de tanques enemigos a los que se puede atontar pero no destruir, hacen que la tensión aumente hasta límites insospechados.

Nos hallamos ante un juego en el que, sin duda, prima la adicción. Los gráficos están construidos a base de bloques cuadrados que incrementan su carácter geométrico, pero empobrecen significativamente los decorados. Por contra, este diseño permite un exquisito uso del color que hace que el programa gane en vistosidad, lo que unido a un correcto movimiento y a la curiosa sensación de inercia de nuestro tanque hace que el conjunto resulte francamente aceptable para el que busque pasar un buen rato sin preocuparse demasiado de la estética.





Pedro José Rodríguez Larrañaga



INSIDE OUTING

The Edge

Spectrum, Amstrad, Commodore

Muchos de vosotros recordaréis la aparición el pasado año de una de las mejores videoaventuras en tres dimensiones que hemos tenido oportunidad de ver: Warlock.

La brillantez de sus gráficos, su colorido y la complejidad de la aventura le hicieron destacar por encima de la mayoría de los programas de este género aparecidos con anterioridad.

Su compañía creadora, The Edge, dejó el listón tan alto que, tal y como era de esperar, sólo ellos han sido capaces de superarlo. Lo han hecho con un programa cuya calidad va a dar, sin duda, mucho que hablar, y que le va a hacer instalarse seguramente en los primeros puestos de

RENAUD

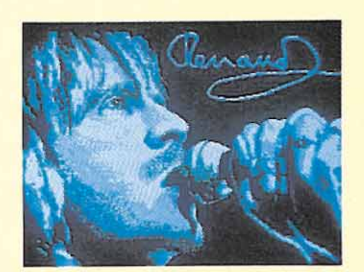
Infogrames

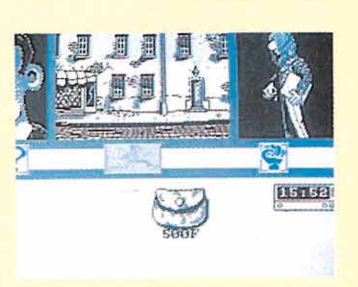
Amstrad

Hay programas que a pesar de no poder ser considerados como unos verdaderos clásicos de la programación, son los suficientemente divertidos y originales como para que ocupen uno de los lugares de honor de nuestra «juegoteca». Renaud es uno de ellos.

En él asumimos el papel de un marchoso rockero al que le ha ocurrido la peor de las desgracias: le han robado la moto. Para colmo de males esta noche hay un concierto de tu cantante favorito. Renaud, y si no consigues recuperar tu moto y encontrar dos entradas para el concierto antes de las 7,30, tu novia se largará con Dede, el líder de la banda rival.

Las cosas no pueden estar peor para ti. Sólo tienes 600 francos y las calles están llenas de los secuaces de Dede dispuestos a impedir a toda costa que recuperes tu moto. Deberás usar toda tu habilidad para sonsacar el máximo de información a las personas que encuentres por las calles, ya sea a base de habilidad dialéctica o bien a base de emplear los puños.













las listas de éxitos. Estamos hablando de Inside Outing.

El argumento del juego no es, sin embargo, especialmente original, ni tampoco la misión a cumplir, pero lo que sí lo es, es la forma en que deberemos hacerlo, así como los decorados que componen el juego.

El viejo Crutcher, uno de los más ricos y ávaros habitantes de tu ciudad, ha pasado a mejor vida recientemente. Su viuda, Lady Crutcher, está totalmente desconsolada, no por la muerte de su tacaño y gruñón marido, sino porque éste murió sin revelar dónde escondía el único atractivo que su mujer veía en él: su valisísima colección de joyas, doce gemas de un valor incalculable.

Lady Crutcher, consciente del empeño que había puesto su ávaro marido en poner a buen recaudo las joyas, decidió trazar un plan que la permitiera encontrar las joyas sin necesidad de pasarse el resto de su vida buscando las gemas por cada una de las habitaciones con que contaba su enorme mansión.

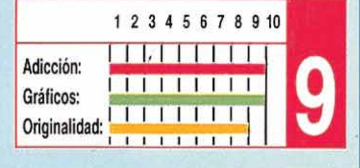
Tras mucho meditar encontró lo que le pareció la solución idónea: encargarle el trabajo a un profesional. Y quién mejor para encontrar una joyas escondidas que un experto ladrón. Obviamente Lady Crutcher preparó todo de tal manera que su casa fuera además de un cebo irresistible para cualquier amigo de lo ajeno, una inmensa trampa de la que cualquiera que se aventurase a entrar no pudiera salir sin antes entregarle las joyas.

Por último sólo nos falta darte una noticia buena y otra mala. La buena es que de la noche a la mañana te vas a convertir en el más reputado y adinerado ladrón de la ciudad. La mala es que tu olfato para encontrar trabajos fáciles te ha conducido hasta la mansión de los Crutcher y ya sabes cual es tu única oportunidad de escapar...

No os vamos a desvelar ni dónde están escondidas las gemas ni las acciones que deberéis realizar para cogerlas y llevárselas a Lady Crutcher. Dado que esto es, sin duda, uno de los mayores atractivos del programa os dejamos que lo intentéis descubrir por vuestra cuenta.

Lo que os vamos a decir es que tanto el diseño de las habitaciones, como la calidad de los gráficos, el movimiento de los personajes o la cantidad de acciones que podemos realizar con los objetos (cogerlos, soltarlos, subirnos encima, llevarlos de una habitación a otra, empujarlos, arrastrarlos...), consiguen que sea una delicia jugar con este Inside Outing, aunque sólo sea para ver cada una de sus excelentes pantallas.

José Emilio Barbero

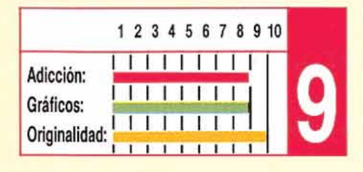


Tu contador de energía está representado por una jarra de cerveza que se irá vaciando a medida que gastes tus fuerzas. Si quieres reponerlas, nada mejor que una visita al bar de la esquina...

Sin duda lo mejor del juego son los gráficos, tan delirantes como detallados. Podremos ver punkies, hippis o macarras desfilando por nuestra pantalla en algunas de las escenas más divertidas que hemos visto hace tiempo.

Otro aspecto a destacar es que se han traducido a nuestro idioma los mensajes que aparecen durante el juego, aunque, quizás no se haya respetado toda la gracia que tienen los de la versión inglesa aparecida bajo el nombre de Sidewalk.

José Emilio Barbero



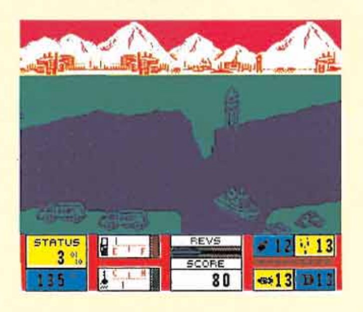
GUNBOAT

Piranha

Spectrum, Amstrad, Commodore

Gunboat tiene a su favor desde un primer momento la originalidad que supone ser el primer arcade que tiene por protagonista a un sofisticado barco destructor. Y el mérito radica en que la concepción del juego se aleja casi completamente de los complejos simuladores, convirtiendo al programa en un masacrador que incorpora el aliciente de situarnos en escenarios marítimos en los que poner a prueba nuestra habilidad.

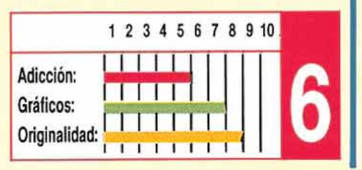
La misión consiste en localizar y destruir cuatro bases navales enfrentándonos en el camino a helicópteros, submarinos y barcos. Para poder hacer frente dignamente a esta multitud y diversidad de enemigos disponemos de distintos tipos de armamento: cargas de profundidad,



granadas, torpedos y misiles tácticos. Pero no todo iba a ser destruir sin piedad, también podremos utilizar los depósitos de combustible que el enemigo posee en la orilla e incluso atracar y reponer fuel y municiones, además de reparar el barco maltratado. Será necesario racionar correctamente el armamento y en especial reservar algunos misiles para momentos difíciles, así como vigilar la temperatura del motor, el nivel de combustible y el armamento disponible.

Mucho se ha hablado de la combinación de factores que hacen que un juego nos enganche al sillón o sea abandonado a los cinco minutos. Gunboat, por desgracia, falla en la bases, pues sencillamente, es demasiado difícil. Es frustrante ser destruidos y perder la única vida disponible a los veinte segundos de comenzar a jugar, y es intolerable que un cínico disparo enemigo baste para enviarnos de vuelta a casa. Resulta bastante difícil hacerse con el control del barco y familiarizarse con la gran cantidad de teclas necesarias; y los gráficos, aunque correctos, resultan insuficientes para nivelar la balanza. Si, de todos modos os empeñáis en llegar a dominar este juego es probable que llegue a resultar divertido, pese a la desfavorable impresión inicial.

Pedro José Rodríguez Larrañaga





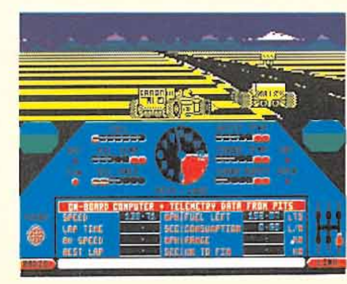
NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

Martech

Spectrum, Amstrad

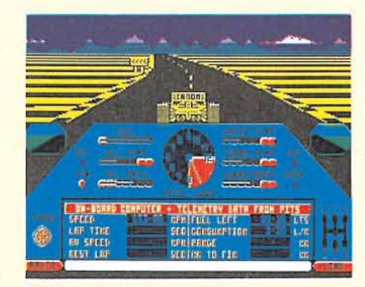






La aparición en el mercado de un nuevo simulador de fórmula uno provoca en un principio una molesta sensación de aburrimiento y extrañeza. La moda de los juegos deportivos pasó hace ya mucho tiempo y parece que pocas cosas quedan por decir en un género tan explotado y exprimido. Pero si somos sinceros habrá que reconocer que todavía estaba por llegar el programa definitivo que acerque nuestros ordenadores a la locura desenfrenada de una prueba de automovilismo. Pues bien, el momento ha llegado y podemos por fin anunciar la existencia de un juego que convierte a nuestro micro en un sofisticado coche de carreras y nos traslada a una fascinante prueba de habilidad.

Nos encontramos ante un programa excepcional que ha sabido combinar sabiamente

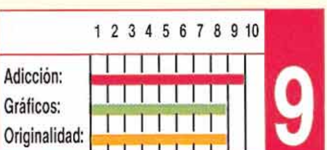


los componentes de otros simuladores corrigiendo todos sus posibles defectos.

En una primera toma de contacto el juego nos engancha sin remedio por la aparente facilidad de manejo, pues bastan pocos segundos para sacar nuestro coche del box y realizar un digno recorrido antes de estrellarnos. Pero poco a poco nos damos cuenta de sus increíbles detalles y su perfecto funcionamiento. Aprendemos inconscientemente a vigilar el cuentarrevoluciones, las marchas, el turbo y el fuel, mientras comenzamos a comprender la importancia de otros indicadores como la temperatura del agua o la presión del aceite. Bastan cinco teclas para controlar el juego, pero llegar a dominarlas será todo un reto, un reto fascinante y divertido.

Y para poner a prueba nuestro afán de superación, el programa dispone de 16 circuitos diferentes que se cargan por separado, siendo necesario superar los mínimos requeridos en un circuito para poder acceder al siguiente a medida que el nivel de dificultad asciende por momentos. Los gráficos cumplen perfectamente su cometido y el movimiento es sencillamente vertiginoso, lo mejor que hemos visto en programas de este tipo. Nigel Mansell's Gran Prix ha puesto el listón muy alto, y pasará mucho tiempo hasta que otro programa lo supere.

Pedro José Rodríguez Larrañaga



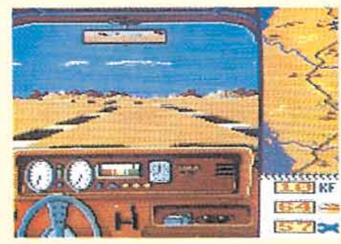
DAKAR 4×4

Coktel Vision

Amstrad Disco







Emular a los arriesgados pilotos que han participado en el Rally Paris-Dakar, sin duda es una de las aspiraciones de quienes hemos seguido de cerca esta popular carrera a través del desierto. Pero, de momento y mientras la suerte, léase dinero, no nos sonría, debemos conformarnos con participar en esta original simulación que «Coktel Vision» pone a nuestro alcance, controlando un todo terreno 4×4.

Como si de un rally real se tratara antes de que éste dé comienzo deberemos cargar nuestro maletero con herramientas y repuestos, por si algún contratiempo nos exige utilizarlos, así como con víveres, imprescindibles para mantenernos con fuerza ante el volante.

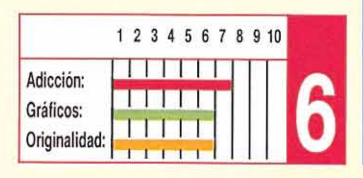
Para que el juego gane aún más en adicción partiremos en la parrilla de salida en última posición, debiendo, por tanto, adelantar a nuestros cinco contrincantes por el camino hacia las playas de Dakar para alcanzar la posición de cabeza.

Unos minúsculos puntos, en un marcador situado en la parte derecha de la pantalla, nos permitirán identificar la posición de los distintos vehículos. Asimismo, podremos localizar a nuestro todo terreno y observar la distancia que aún debemos recorrer.



Dakar 4×4 es un programa entretenido en el que prima la adicción. En él se han cuidado al máximo los detalles y algunos como observar al piloto que estamos adelantando en el espejo retrovisor, resultan realmente divertidos. Un buen título que sin ser espectacular, incorpora nuevos elementos a la clásica carrera de motos, lo que teniendo en cuenta la monotonía de los tiempos que corren, es de agradecer.

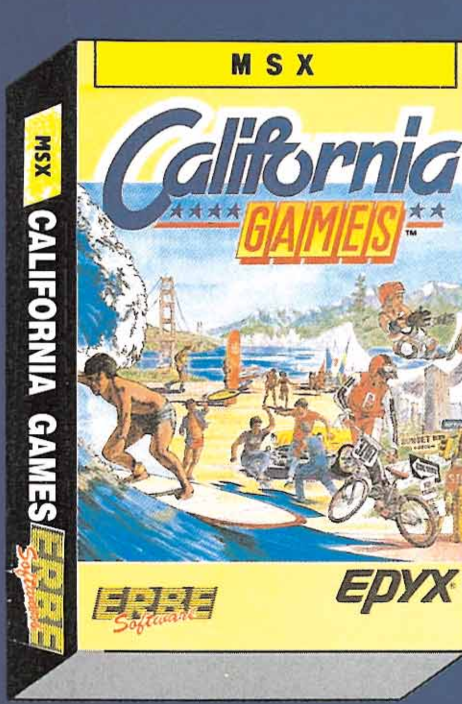
Pedro Pérez



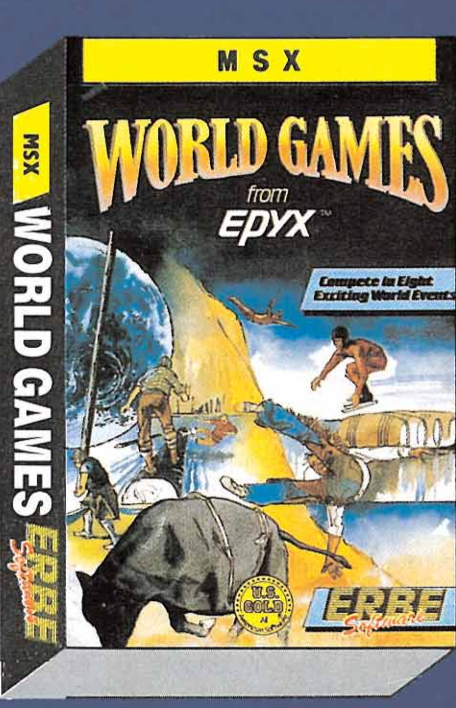
LO ULTIMO DE LOS MEJORES

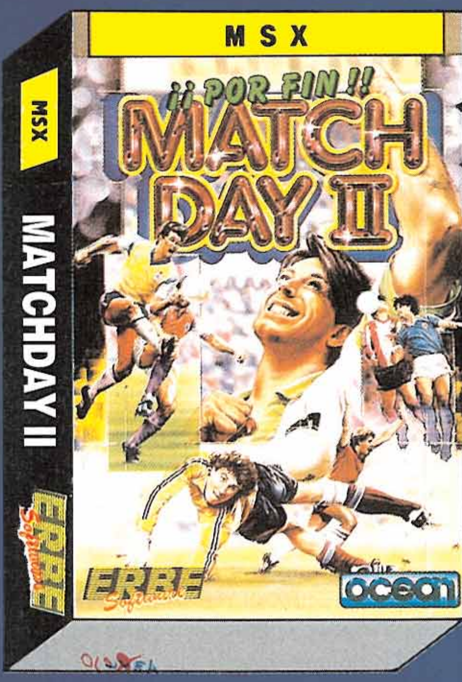
En

MSX

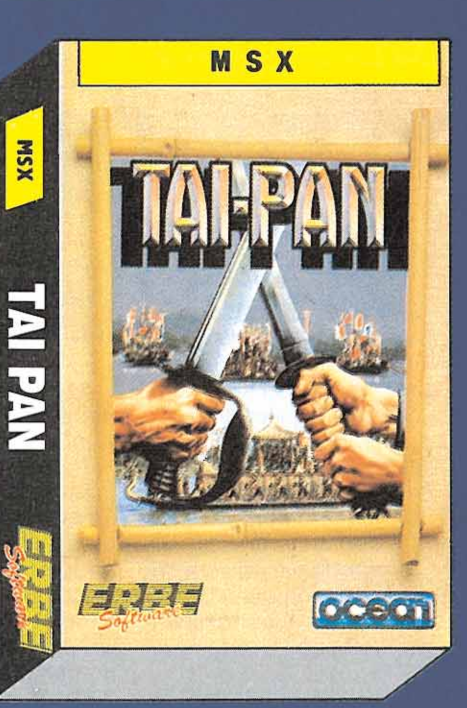














DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

STARTING BLOCKS

Coktel Vision

Amstrad

Los simuladores deportivos son unos de los programas que cuentan con un mayor grado de aceptación entre los usuarios. Debido a ello periódicamente aparecen nuevos títulos dispuestos a renovar el éxito obtenido por sus predecesores, para ello suelen o bien incluir pruebas sumamente originales o bien dotar de mayor calidad a pruebas ya tratadas con anterioridad.

El programa que ahora nos ocupa, Starting Blocks, combina estas dos técnicas, es decir, comprende tanto pruebas ya clásicas como carreras de fondo, natación o salto de ski con otras más novedosas como paracaidismo o ciclismo de pista.





Al cargar el programa deberemos seleccionar en primer lugar si vamos a jugar con teclado (clavier) o joystick (manette). A continuación podremos elegir por qué continente vamos a participar. Por último aparecerá el menú principal donde encontraremos opciones para jugar todas las pruebas, practicar un evento, ver las mejores marcas o quitar el juego.

Si escogemos la opción de participar en todos los eventos al final de cada prueba tendrá lugar una ceremonia de entrega de medallas para ver a continuación la tabla de honor con todas las medallas conseguidas por los atletas de cada continente.

Vamos a comentar con más detenimiento cada una de las pruebas:

Los 400 m lisos, la prueba de fondo, presenta como novedad el que competimos con otros tres oponentes controlados por el ordenador, por lo demás su desarrollo es el de costumbre.

Los 50 m de natación estilo libre introducen como nota original el que además de controlar las brazadas de nuestro nadador también debemos controlar el movimiento de sus pies por lo que disponemos de dos teclas para cada movimiento que deberemos utilizar alternativamente.

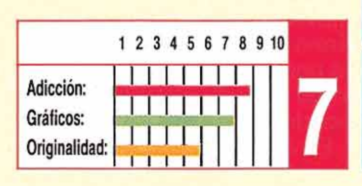
La prueba de paracaidismo es sin duda la más original de todas. En ella deberemos intentar, como ya habréis visto en alguna exhibición caer lo más cerca de un blanco pintado en el suelo. Para ello contamos con un indicador de altura, otro de la dirección del viento, un plano ampliado de la zona y otro más reducido en que veremos cómo nos acercamos al suelo.

El salto de ski es muy similar a otras vistas anteriormente, pero además de obtener una buena distancia de salto deberemos cuidar nuestro estilo, pues esto, también puntuará.

Por último la prueba de ciclismo se disputa sobre una pista ovalada a la que deberemos dar tres vueltas. Competimos por parejas, es decir que primero se disputan dos semifinales cuyos vencedores se enfrentan en la final.

El programa mantiene una buena calidad en todo su desarrollo, y tanto los gráficos como el movimiento están bien realizados. Pese a todo sólo es un juego recomendable para los fanáticos de los simuladores deportivos, pues los que no lo sean sólo verán en él otro título más en la larga lista ya aparecida hasta ahora de este tipo de títulos.

José Emilio Barbero



TT RACER

Methodic Solutions

MSX

Distribuido por la compañía española System 4, tenemos en esta ocasión en nuestras manos, la ocasión de participar en un gran premio de motociclismo. Tenemos a nuestra disposición una potente máquina que podemos controlar con cuatro mandos, izquierda, derecha, acelerar y frenar, y con la cual se supone que debemos, y tenemos que llegar victoriosos a la meta. Para conseguirlo hemos de competir con otros ocho participantes, y recorrer el circuito doce veces, finalizando en las primeras posiciones.

El juego en sí no aporta nada nuevo a este tipo de pro-

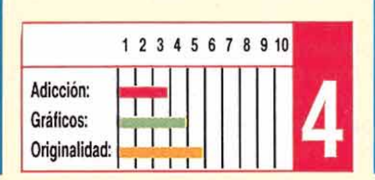




gramas, llegando a ser pobre tanto en el aspecto gráfico como en el acústico, quizá lo único destacable sea el scroll de la pista, bastante bien realizado.

Desgraciadamente no se puede decir que sea una buena simulación de carrera motorística.

Marcos Jourón Berzosa



TOUR DE FORCE

Gremlin

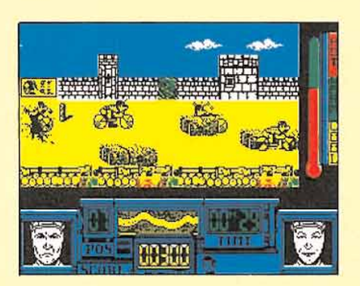
Spectrum, Amstrad, Commodore

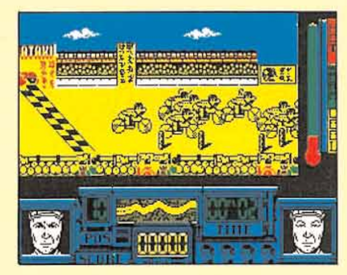
En la amplia gama de deportes que han dado vida a los miles de simuladores deportivos que invaden el mercado del software, comenzábamos a echar de menos el ciclismo. Aunque otros programas han llevado a la pantalla las espectaculares carreras BMX, hasta ahora nadie se había preocupado por incorporar este deporte.

Partiendo de una idea base, que respeta las características de una competición real, los muchachos de Gremlin han decidido aportar unos pequeños toques personales que convierten a «Tour de Force» en uno de los simuladores más originales que han pasado por nuestras manos.

En principio nuestro objetivo es alcanzar la posición de cabeza en las diferentes etapas de que consta el tour. Pero para animar la competición contaremos con un perverso grupo de contrincantes, empeñados en impedir que consigamos este loable objetivo. Además el circuito presentará rampas y obstáculos que deberemos superar correctamente.





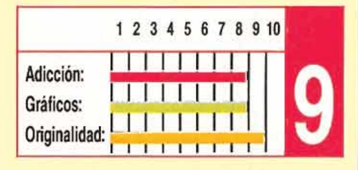


Pero no todo iba a ser malo, como uno de los factores que debe preocuparnos es la temperatura corporal de nuestro ciclista, gradualmente deberemos suministrarle unas cuantas dosis de vino o cerveza, vigilando, eso sí, que el grado de alcohol no haga que nuestra bicicleta se vuelva loca, lo que es lo mismo que decir que los controles cambien.

Para completar este arriesgado tour contaremos con cinco bicicletas más una suplementaria cada vez que aumentemos nuestra puntuación en 5.000 puntos. Ésta también subirá vertiginosamente cuando superemos los obstáculos o cuando pasemos por encima de alguno de los objetos beneficiosos del juego o simplemente cuando desplacemos a nuestros contrincantes.

«Tour de Force», es ante todo un juego tremendamente divertido, en el que los detalles incorporan una cierta comicidad que unida a la adicción de los simuladores, le convierten en uno de los juegos que sin duda harán historia.

Cristina M. Fernández



EL MUNDO PERDIDO

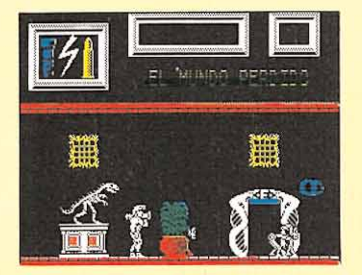
Topo Soft

Spectrum, MSX

El mundo perdido es un nuevo producto de Topo Soft que, posiblemente, amenizará muchas tardes a los entusiastas de los mapas con sus cerca de 200 pantallas. Aunque tampoco le faltan alicientes para satisfacer a un público bastante más amplio.

Según parece, hace miles de años aterrizaron en la Tierra unos amistosos visitantes de otra galaxia que ayudaron a la humanidad a dar los primeros pasos. Circunstancias de la vida (virus malévolo) acabarían con ellos algún tiempo después dejando kilómetros de solitarias galerías como única huella de su paso. Ahora, un arqueólogo, equipado para reaizar una exploración rutinaria (coraza protectora, linterna y lanzagranadas portátil), ha penetrado en este mundo perdido.

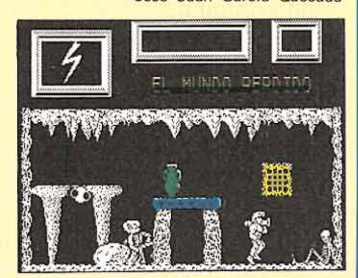
El objetivo del juego es encontrar todas las partes de la contraseña que permite activar el Teleportador, aparato que nos llevará hasta la nave extraterrestre que se encuentra en órbita alrededor de la Tierra. Allí habrá que destruir el ordenador central y volver rápidamente a tierra antes de que estalle. Las cinco partes de la contraseña se encuentran esparcidas por las distintas galerías del mundo subterráneo y están bien defendidas por una inagotable cantidad de pseudo-alienígenas fabricados por este ordenador. El arqueólogo dispone de un arma con la que matarlos y poder conseguir más munición y energía de repuesto para la linterna eléctrica. Además, existen algunas (pocas) máquinas de la vida que le dejarán como nuevo si entra en ellas.

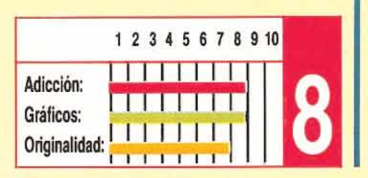


Gráficamente, el juego está bastante conseguido. Tanto nuestro aventurero como los enemigos están representados por unos buenos gráficos (no demasiado grandes) que se desplazan por la pantalla lenta pero fluidamente.

Quizá una de las cosas que más se echa en falta sean unos buenos efectos sonoros o, por los menos, algunos efectos sonoros. El silencio va a ser nuestro inseparable compañero durante gran parte de la aventura, al menos en lo que se refiere al ordenador.

José Juan García Quesada



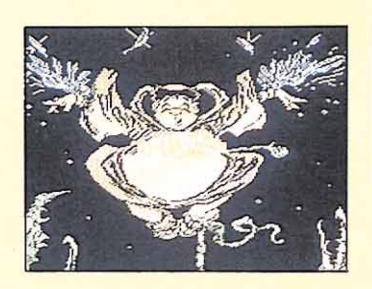


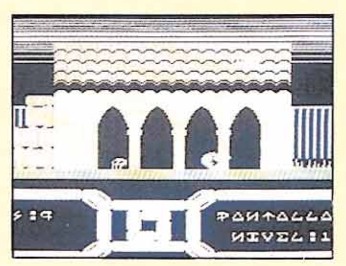
LO NUEVO

TEMPTATIONS

Topo Soft

MSX





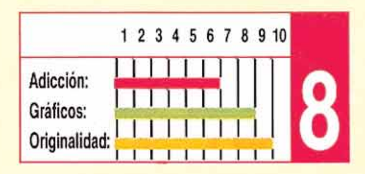
Parece ser que monasterios y monjes, están poniéndose de moda en los programas de ordenador, (recordar «La abadía del crimen»). Ahora le toca el turno, y por cierto muy bien aprovechado, a Topo Soft, que con este programa pasa a engordar esta repleta lista.

El juego, como ya supondréis, va de monjes. Noni, nuestro rechoncho protagonista, tiene que demostrar que merece ser miembro de la orden Vitigudina, para ello se le habían encomendado una serie de pruebas, de las cuales, sólo le resta una por hacer: librar al pueblo vecino de la molesta presencia de la más terrible forma del mal de éste y otros mundos. Como ayuda para conseguirlo y aunque no muy propio de un religioso, Noni podrá utilizar las armas que se encuentre por su camino. Además podrá ver algunos objetos que le resultarán útiles para acabar con los monstruos que harán lo imposible para que fracasemos en nuestra misión.

Cientos de pantallas, llenas de estupendos gráficos de gran colorido, todo ello aderezado con un cuidado sonido hacen posible este fabuloso programa.

Paciencia y ¡cuidado con las tentaciones!

Marcos Jourón Berzosa

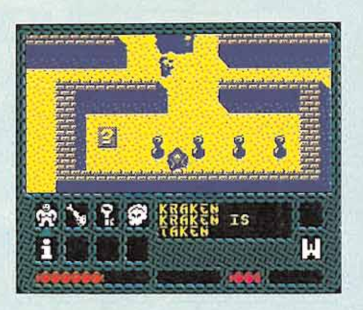


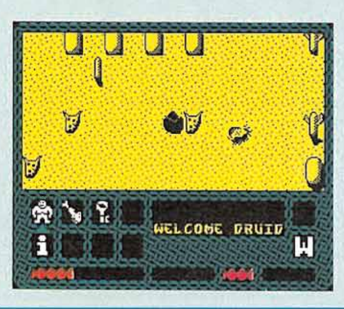
ENLIGHTENMENT DRUID II

Firebird

Spectrum, Amstrad, Commodore







De nuevo la historia se repite. Hace más o menos ocho meses un programa, llamado «Druid» rescató uno de los argumentos más machacados de la historia del software, que resumiendo es algo así como «mago en paro buscando hechizos para acabar con el malvado de turno». Su éxito fue considerable y fueron muchos los que se decidieron a adquirir este trepidante arcade plagado de enemigos y cofres con interesantes sorpresas.

Sus programadores han decidido explotar el filón descubierto y por ello no han tardado mucho en preparar su segunda parte. Pero desgraciadamente «Druid II» es simplemente eso, una segunda parte. Quitando algún que otro retoque y la incorporación de nuevos hechizos y ayudas, «Druid II» es idéntico a su predecesor. Los mismos gráficos, el mismo objetivo,

ARKOS

Arcadia Soft

Amstrad





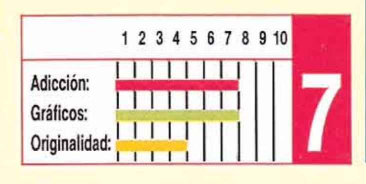
Arkos a simple vista podría ser definido como uno de los clásicos juegos de «matar, matar y matar» animado por unos gráficos aceptables, un colorido adecuado y un movimiento que se ajusta perfectamente a las necesidades de la acción.

Pero una mancha negra ha enturbiado su pasado. Misteriosamente su semejanza con algunos de los juegos de Dinamic es evidente, lo que deja de ser algo más que una pura coincidencia. Que una misma compañía de programación haga todos sus juegos en la misma línea y con características comunes es algo normal, pero lo que ya no es tan normal es que sea otra compañía la que decida seguir esta línea.

Las coincidencias con Game Over o Army Moves son constantes, desde la espada que coge el protagonista en la última fase, al gráfico del disparo, pasando por similitudes en el movimiento y en el color.

El juego en general es aceptable, ya que va acompañado por una innegable carga adictiva, aunque debemos reconocer a nuestro pesar que la originalidad brilla por su ausencia.

Miguel Alcalá

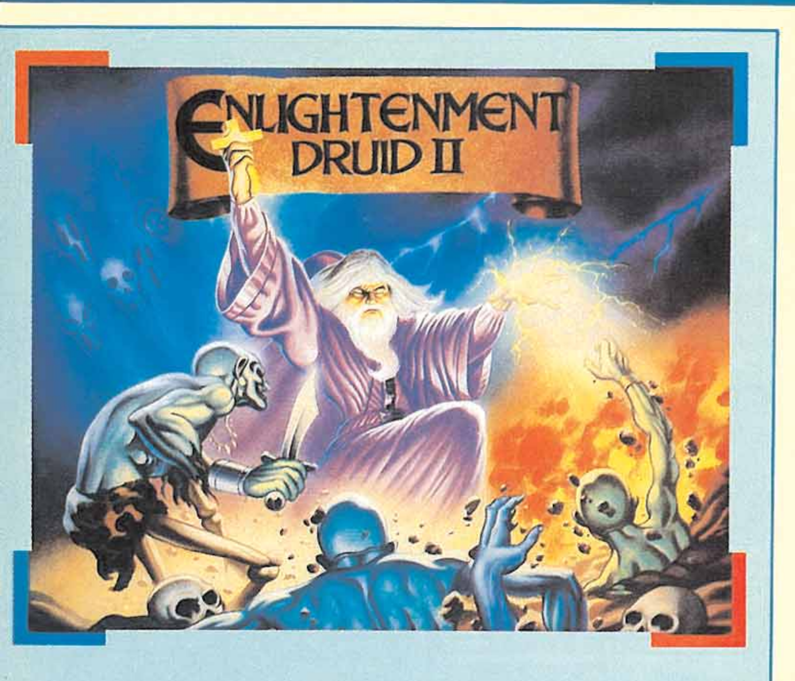


NORTHSTAR

Gremlin

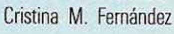
Spectrum, Amstrad

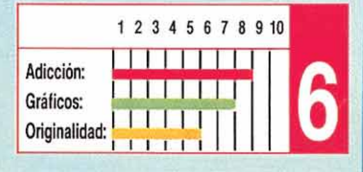
Anualmente, se editan miles de nuevos títulos en cuestión de juegos, unos son malos, la mayor parte mediocres y sólo unos pocos tienen la fortuna de alcanzar la fama; es decir, los primeros puestos en las listas. Evidentemente, las compañías de software no pueden estar lanzando al mercado únicamente programas de gran calidad. Esto está motivado fundamentalmente por dos razones: la primera, y más obvia, es que no es fácil hacer un juego estupendo, no basta con un programador y una idea. La segunda, algo menos evidente, se basa en la ley de la variedad. Si todos los programas fuesen bue-



los mismos personajes, pero eso sí, nuevos hechizos.

Pero como las comparaciones siempre son odiosas, sólo nos atrevemos a haceros una pequeña recomendación: si tenéis ya la primera parte y ésta os resultó interesante, es bastante probable que el futuro os depare con «Druid II» una tarde entretenida, sin esperar grandes sorpresas, sin embargo si desconocéis la primera parte sin duda merecerá la pena dedicarse al difícil arte de recopilar hechizos y llaves. La decisión está en vuestra mano.


Cristina M. Fernández

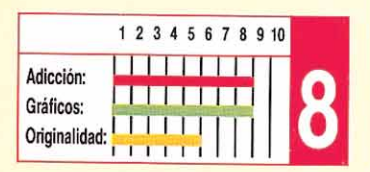




nos, dejaría de haber programas buenos. Más claro: si un programa es «bueno» lo es porque mejora en algo a los que ya hay en el mercado y no son tan «buenos».

Northstar puede situarse en el apartado de programas «normales». No destaca de forma especial. Eso sí, tiene una presentación muy cuidada, posibilidad de utilizar cuatro modos de control y teclado redefinible. Una vez has empezado a jugar puedes observar un buen scroll lateral y unos gráficos bastante decentes, trabajados pero, en algunos casos, sobrecargados, poco realistas. A nivel de idea, es una versión descafeinada de juegos del tipo «Green Beret» remozada con un toque de era espacial. En nuestro caso, el guerrero es una especie de gladiador estelar (un personaje equipado con un escudo y un arma extensible acabada en una garra destructora) que ha de avanzar a través de las defensas enemigas hasta el final de cada nivel antes de que se le acabe el oxígeno. Los enemigos tampoco ponen la cosa demasiado difícil. En definitiva, sólo un juego entretenido.

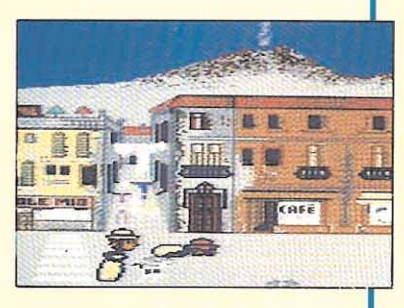
José Juan García Quesada

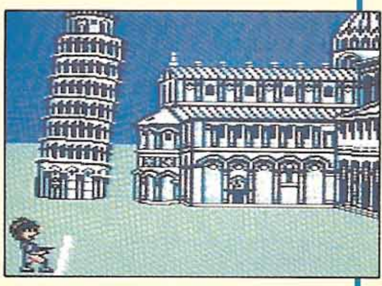


ALTERNATIVE WORLD GAMES

Gremlin
Commodore

Una de las sagas de programas más populares de todas cuantas han pasado por la ya dilatada historia del software del Commodore 64 es, sin duda, la que la casa Epyx lanzó en su día con «Summer Games», al que siguió «Summer Games II», «Winter Games», «World Games» y hace poco «California Games», todos ellos caracterizándose por un elevadísimo grado de realismo, entre otras virtudes.





Tras grandes éxitos, aparecen frecuentemente parodias e imitaciones que reviven de forma desenfadada estos éxitos. Lo que ya no es tan frecuente es que tal parodia iguale en calidad a su modelo, que es precisamente lo que ocurre con este nuevo programa de la casa Gremlin, titulado irónicamente «Alternative World Games».

El planteamiento es sencillo: ¿por qué ser serios si es mucho más divertido tomarse las cosas desde el lado «alternativo»? Parece claro, pues que como mínimo tenemos de entrada la diversión asegurada.

El esquema del programa es prácticamente idéntico a la colección de Epyx: empezamos entrando nombres y nacionalidades, pero como lo del himno resulta demasiado serio, lo alternativo es escuchar una melodía representativa del país.

Un divertido loro se encarga de «pincharnos» el disco correspondiente. Seguidamente, seleccionamos la programación del día, escogiendo en el vídeo los canales que queremos ver; tenemos ocho canales (cada uno es uno de los ocho eventos de que consta el juego). En cada canal podemos ver un avance de lo que va la «película». Finalmente, ponemos en marcha el vídeo y a jugar...

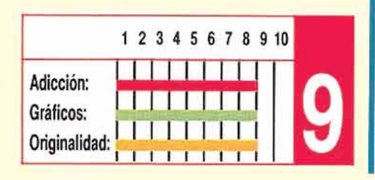
Los eventos son los siguientes: carreras de sacos, equilibrio de columna de platos, lanzamiento de bota, salto con pértiga (para cruzar un río), escalar postes, escalar por paredes, batalla de golpes (con almohadas y sobre una góndola) y carrera de habilidad sobre muelle. Tenemos tres intentos en modo competición y todos los que queramos en modo prácticas.

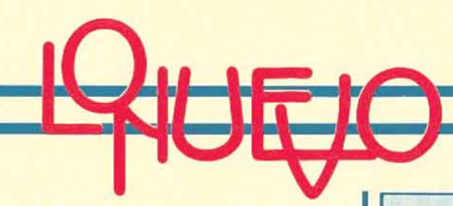
Técnicamente, la realización es buena. El control es fácil de aprender, la simulación es lograda y la puesta en escena es de calidad (destacando los escenarios gigantes). Además, no faltan divertidos espots, sobre todo cuando nuestro participante no consigue su objetivo, lo cual hace que no perdamos la paciencia en los primeros intentos fracasados, inevitables en este tipo de juegos.

En la parte negativa, destacar tan sólo que la versión de cinta resulta un tanto difícil de manipular, pues faltan mensajes de puesta a cero de contador, rebobinado y demás aspectos propios de programas multiparte.

«Alternative World Games» distrae y es agradable, y eso son cualidades de peso.

Francisco Verdú





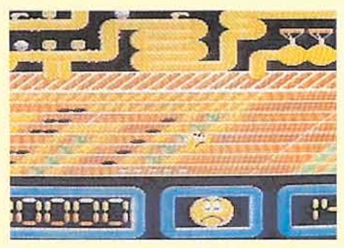
ALE HOP!

Topo Soft

MSX

Nos encontrábamos en un pequeño planeta, (perfectamente redondo), llamado Balloon, habitado por los Pelotos Amarillos, también esféricos. Todo era paz y tranquilidad en este planeta, hasta que y como cabía esperar, un mal día llegaron unos extraños visitantes y sometieron a todos sus habitantes.

Aquí comienza nuestra intervención en la vida de este singular pueblo galáctico. Reunido el consejo de Pelotos Ancianos determinaron



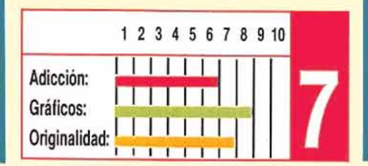
enviar a un intrépido guerrero para acabar con la tiranía de los invasores.

Tu «Ale Hop!», eres el elegido. Tienes que conseguir infiltrarte en la base enemiga para poder acabar así con la dominación. Pero no te será fácil, pues para ello debes atravesar seis complejos de galerías, que preceden a la base. Disponemos de un limitado número de segundos, durante los cuales tendremos que atravesar cada complejo, y como no, éstos están repletos de trampas que entorpecerán nuestra marcha.

Pero no todo iba a ser contradictorio, también hay objetos que nos servirán de ayuda en momentos de apuro.

En definitiva, una cuidada música, unos buenos efectos de sonido, y unos mejores gráficos, todo ello conjuntado para dar vida a este simpático programa.

Marcos Jourón Berzosa



PEGASUS

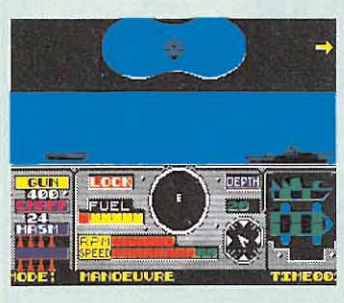
Electronics Arts

Spectrum, Amstrad, Commodore

Si tu pasión son los simuladores, sin duda Pegasus será uno de los candidatos más fuertes para despertar tu interés. En él se mezclan a partes iguales la simulación, ya que controlamos una lancha de combate, con la carga estratégica que caracteriza a los mejores «wargames» de mesa.

Pegasus nos sitúa a bordo de una sofisticada lancha de combate para desempeñar con éxito las ocho misiones de que consta. Éstas son muy variadas y van desde evitar un ataque terrorista, hasta una misión de vigilancia donde tendremos que demostrar que nuestro barco tiene muy poco de corriente. Dependiendo de la misión que escojamos la lancha se situará en diferentes puntos del Mediterráneo.



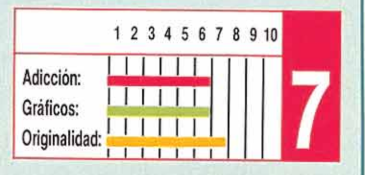




Además de las diferentes misiones y el mapa que representa nuestra posición, dispondremos de un espectacular cuadro de mandos, de una visión más o menos lograda de los barcos, helicópteros y demás enemigos que aparecerán a lo largo del juego y como último detalle, de unos binoculares, que ampliarán los aparatos que apenas se pueden vislumbrar con el fin de que podamos derribarlos sin dificultad.

En general, el juego no tiene nada del otro mundo, pero el hecho de haber unido pequeños detalles como son el mapa, los binoculares y los gráficos en tres dimensiones le convierten en un juego que sin sorprender entretiene, lo que es de agradecer.

Miguel Alcalá



EL ÁNGEL DE CRISTAL

Ere Informatique

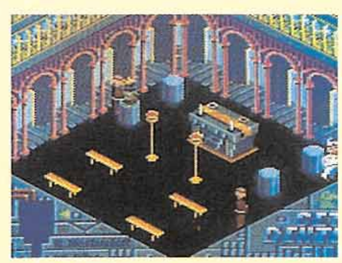
Amstrad

En una colonia continental habitaban dos razas distintas, una estaba compuesta por seres metódicos y disciplinados, y la otra, conocida por sus contemporáneos como la de los cambiadores de cosas, por pequeños y desordenados seres.

Los habitantes de la colonia tenían sus diferencias, pero con algún que otro puñetazo a traición y alguna que otra palabra más alta que otra las situaciones conflictivas lograban resolverse. Pero un buen día una extraña secta decidió apoderarse del poder y controlar por la fuerza a las dos razas originales. Y es aquí donde tú entras en escena. Alguien debe remediar esta situación y por supuesto tú has sido el elegido. Para acabar con la tiranía es



preciso descubrir el misterio que encierra el ateneo. Pero no estarás solo, tu fiel Xunk, un extraño ser que consta únicamente de una cabeza pegada a un pie, te acompañará sirviéndote de guía en los momentos difíciles y localizando los objetos escondidos en las habitaciones, de otro modo inaccesibles para ti.



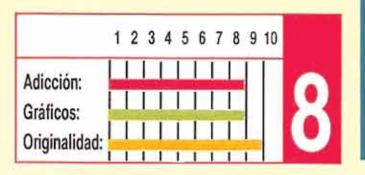


Para completar la misión deberás recoger los diferentes objetos que encontrarás repartidos por todo el mapeado. Al encontrarte frente a los habitantes de la colonia podrás intercambiar los objetos hasta que consigas solamente los imprescindibles.

El juego está plagado de detalles curiosos y en algunas ocasiones son capaces incluso de provocar más de una sonora carcajada.

De vez en cuando, aunque no sea la regla general, aparecen programas realmente originales y en muy raras ocasiones es Francia su cuna. Pero esta vez sólo podemos quitarnos el sombrero y exclamar entusiasmados: ¡Chapeau!

Pedro Pérez

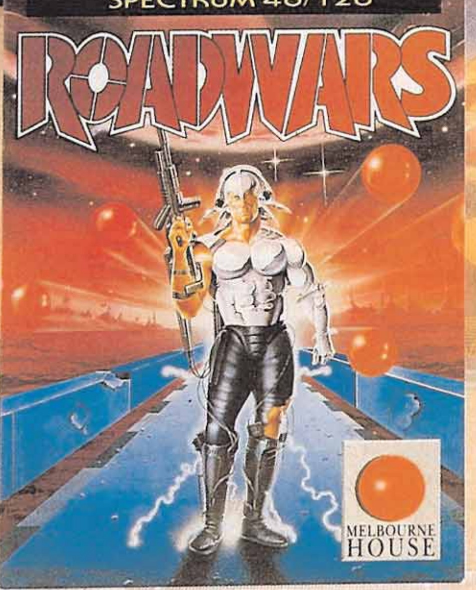



¡¡QUE NO CONOCES MICROHOBBY!!
¿PERO TU EN QUE MUNDO VIVES, CHAVAL?
ES QUE SOY NOVATO HOMBRE
MIRA, LA ACABO DE COMPRAR; ¿A QUÉ ES GUAY? Y ADEMAS, AHORA CON E DOBLE DE PAGINAS
MICRO HOBBY
SI VIENES A CASA TE LA ENSEÑO
VALE, VAMOS
MICROHOBBY CUENTA TODO SOBRE MI SPECTRUM: PERIFÉRICOS, TRUCOS, JUEGOS...
sinclair
TODOS A TOPE DE ACTUAL
MIRA ÉSTE CON SUS POKES Y MAPAS
CLA RO TÍO, ¿Y A QUIEN NO?
QUE, ¿TE ENROLLA MICROHOBBY?
Cada 15 días, los Martes, en tu kiosco

¡NO RESISTIRAS LA TENTACION!

C-64, Spectrum, Amstrad, Amiga, Atari S.T.



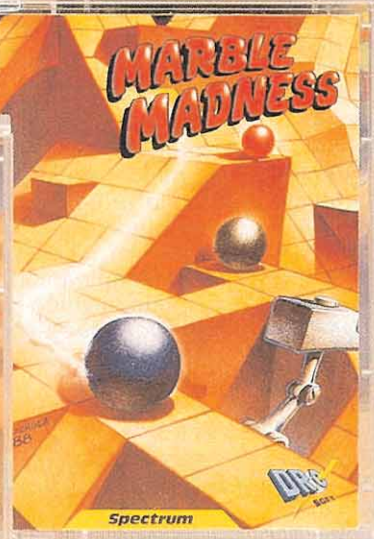


ROADWARS

La batalla comienza cuando los dos luchadores se hallan cara a cara en pleno enfrentamiento por la supervivencia. En la pista encontrarás muchos obstáculos que tratarán de echarte fuera, desde simples barricadas hasta poderosas criaturas armadas hasta los dientes.

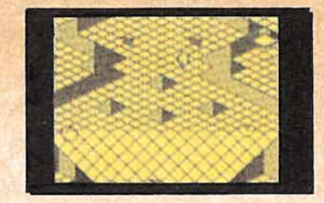


C-64. Spectrum, Amstrad

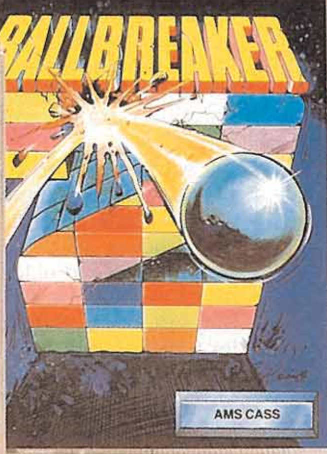


MARBLE MADNESS

El juego que ha vuelto loco a todo el mundo en las salas, ahora viene a tu casa. El mismo juego, los mismos gráficos, música y sonido excitantes y pasmosos. Es un juego de deportes, estrategia y cinemática.

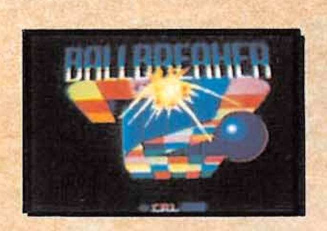


Spectrum, Amstrad.



BALLBREAKER 2

Ballbreaker es un juego de gran calidad, dentro de los arcades clásicos. Con una rapidez de acción y gráficos tridimensionales, lo convierten en el mejor "rompeladrillos" del mercado.



C-64, Spectrum, Amstrad.



PEGASUS

La lancha rápida Hydrofroil, vuela sobre el agua lanzando sus misiles, tan ágil que el enemigo no tiene segundos para reaccionar, tan mortífera que no hay una segunda oportunidad. Un auténtico simulador de lancha rápida, con gráficos en tres dimensiones y además, un juego de Electronic Arts.







DRO SOFT
Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

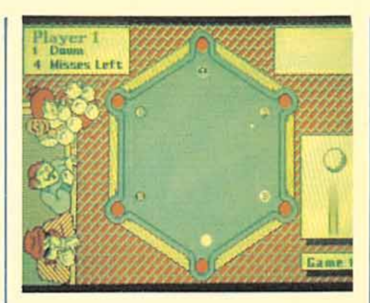
PUB POOL

Mastertronic

No es esta la primera vez que el deporte billarístico se asoma a la pantalla de nuestros ordenadores, pero lo que sí es novedoso es la modalidad que se ha elegido en esta ocasión para realizar este programa para PC'S y compatibles: el billar hexagonal americano.

Esta modalidad mantiene algunas similitudes con otras más conocidas como el snooker o el billar americano, pero guarda también una serie de importantes diferencias, siendo la más llamativa de ellas, como ya habréis deducido, la forma hexagonal de la mesa, que tiene por tanto seis bandas y seis agujeros (uno en cada vértice).

El objetivo del juego es meter las seis bolas que encuentras al comenzar la partida en cualquiera de los agujeros y, eso sí, en el menor número de intentos posible. Puedes introducir las bolas en cualquier orden aunque siempre debes dejar para la última tirada a la bola número 8 (la negra). Al igual que en otras modalidades sufrirás penalizaciones si en un descuido introduces tu propia bola o la negra antes de tiempo, cosas ambas que te ocurrirán con más frecuencia de la que sería deseable si no tienes la precaución de prever la posible trayectoria de las bolas.

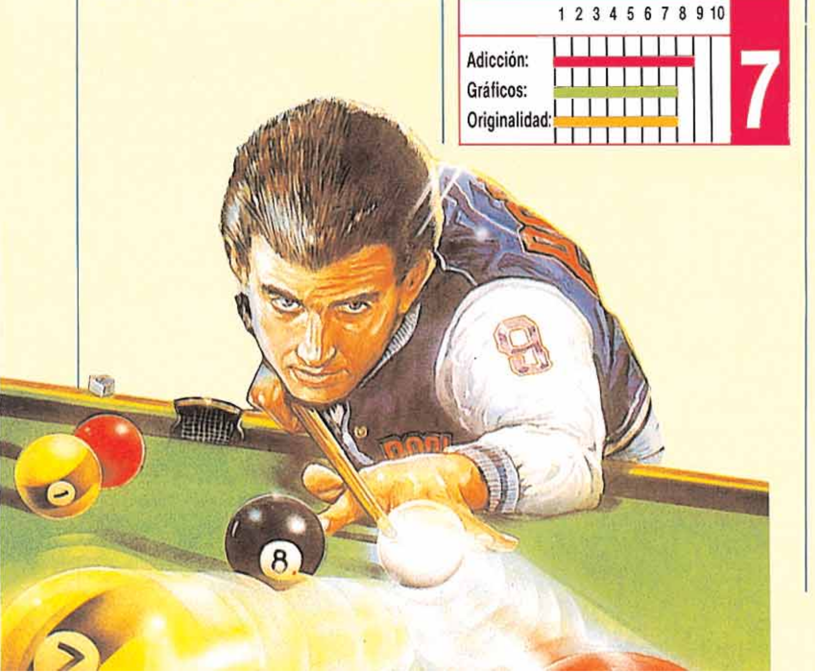


Si consigues limpiar de bolas la mesa pasarás al siguiente nivel, donde éstas adoptarán otra disposición sobre el tapete. Cabe la posibilidad, aunque remota, de meter más de una bola en la misma tirada, lo cual es perfectamente válido. En cualquier caso lo que siempre es conveniente es preocuparse no sólo de meter la bola deseada sino además, de intentar dejarnos una posibilidad sencilla para el siguiente intento.

La manera de manejar el programa es bastante sencilla. En primer lugar deberemos mover el cursor hasta posicionarlo en el lugar hacia el que queremos dirigir la bola para, a continuación, seleccionar si queremos dar algún efecto o no (hay ocho posibles) y por último la fuerza que queremos imprimir.

Los gráficos y movimientos están bastante bien conseguidos, aunque tal vez el colorido no sea muy adecuado. Un buen simulador deportivo que hará las delicias de los aficionados.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		



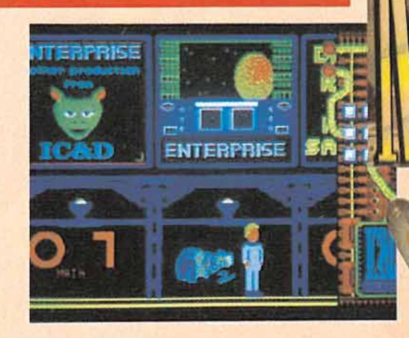
METROPOLIS

Melbourne House

Muchos son los programas que llegan mensualmente hasta nuestra redacción pero no son ya tantos los que consiguen interesarnos y aun muchos menos los que consiguen sorprendernos. Pues bien, este Metrópolis es uno de los pocos elegidos que pasan directamente de ser unos grandes desconocidos a ser unos auténticos clásicos.

El juego no se puede englobar estrictamente dentro de ninguna clase de programa puesto que combina a la vez elementos de arcade, video-aventura y aventura conversacional.

Tú, como protagonista, desempeñas el papel de un agente de seguridad destinado a la futurista Metrópolis, una ciudad salida directamente del lado más oscuro de tu imaginación, a donde has sido enviado para investigar algunos extraños crímenes.



Para llevar a cabo tu misión deberás recorrer las calles en busca de cualquier pista, y convivir y hablar (si, has leído bien, hablar) con cualquiera de los habitantes de la ciudad que se cruce en tu camino.

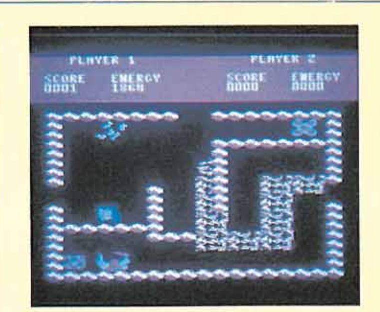
En todo momento será informado de la situación por medio de la voz digitalizada de una galáctica reportera de televisión, aunque si esto te parece poco dispones de un manual detalladísimo donde podrás encontrar abundantes datos sobre la ciudad y sus ciudadanos.

STORM

Mastertronic

Hace ya algunos años apareció por las salas de juego una máquina que respondía al nombre de Gauntlet, y que de la noche a la mañana consiguió acaparar la atención de todos los aficionados a los videojuegos, que dejaron hasta la última de sus monedas jugando con sus amigos en un siempre «último» intento por llegar a la próxima fase.

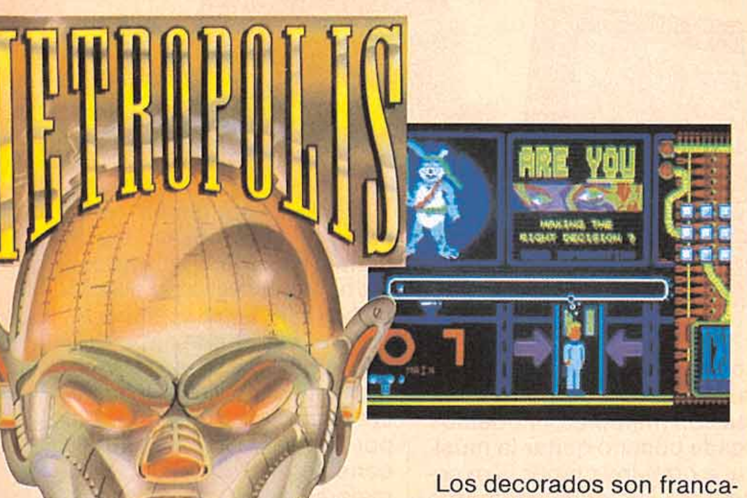
Obviamente, el éxito de esta máquina no pasó desapercibido a las compañías de software y poco después apareció la primera conversión de este programa en su versión Spectrum. De nuevo el éxito fue abrumador hasta el punto que no tardaron en aparecer una larga lista de secuelas tales como Druid,



Into the eagle's nest, Centurions...

Parecía por ello inexplicable que dentro del campo de los PC's compatibles no hubiera ningún programa de esta línea, cosa que Mastertronic ha aprovechado para llenar este hueco con la publicación de su último título: Storm.

Envueltos como ya suele ser habitual en una mágica historia encontraremos a heroicos benefactores luchando contra terroríficos demonios mientras recorren intrincados laberintos en busca de



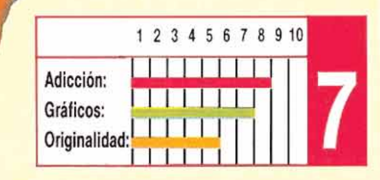
Los decorados son francamente soberbios y cada nueva pantalla que encontramos es una explosión de colorido y originalidad, con grandes letreros publicitarios que llaman poderosamente nuestra atención.

Las acciones a realizar son variadísimas y en general, el programa derrocha calidad y originalidad por lo que puede ser considerado sin duda como uno de los mejores programas publicados para compatibles.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

una salida que les conduzca al siguiente nivel. En el camino podrán recoger toda clase de objetos como pociones mágicas, comida, llaves o amuletos de los que podrán sacar partido.

Storm no es por ello precisamente un dechado de originalidad, pero gráficamente es bastante agradable, y el movimiento sin llegar a la perfección cumple, por lo que si tenemos en cuenta el alto grado de adicción podemos afirmar que el producto final tiene un buen nivel de calidad.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

DON QUIJOTE

Dinamic

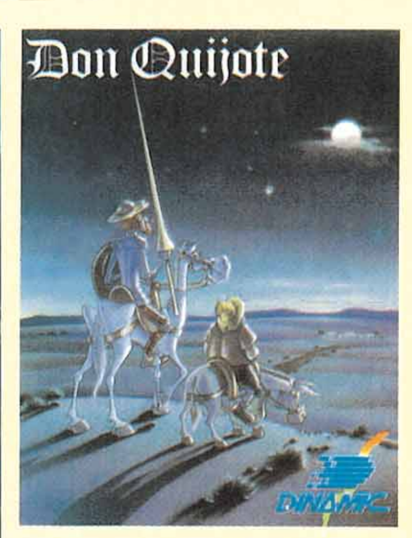
Dinamic, una de las compañías punteras en la producción de software en nuestro país, ha puesto desde sus comienzos buena parte de su empeño en conseguir que las aventuras conversacionales gocen de la misma popularidad y reconocimiento que le otorgan por ejemplo los ingleses o americanos.

Títulos como Yength, Cobra's arc, Arquímedes XXI o el más reciente Megacorp son buena prueba de ello, aunque sin duda su aventura más conocida y exitosa ha sido y es Don Quijote. Ello se debe posiblemente a factores como las facilidades que da disponer de uno de los mejores libros jamás escrito a la hora de confeccionar un argumento, o la calidad gráfica que siempre ha caracterizado a Dinamic y que no ha acompañado a otras aventuras de sus competidores.

Pues bien, los usuarios de PC pueden por fin congratularse puesto que acaba de ser publicada la versión de este popular programa para el mundo de los compatibles.



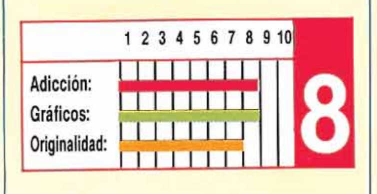
La conversión respeta íntegramente las características del programa original si bien se le ha dotado de una mayor riqueza gráfica sólo posible obviamente con las máquinas de 16 bits. Otro factor que contribuye a mejorar otras versiones es la rápida y cómoda carga desde disco, estando las dos partes del programa ubicadas dentro de sólo un diskette. Al cargar el



programa éste nos preguntará cuál de las partes queremos jugar, aunque sólo tendremos acceso a la segunda tras introducir la clave que se nos dará al terminar la primera.



Quizá esta conversión llegue un poco tarde para todos aquellos que hayan jugado y terminado el programa en otras máquinas, pues las acciones a realizar son las mismas, pero si éste no es tu caso, te gustan las aventuras y eres el afortunado poseedor de un compatible, éste es sin duda tu programa.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

SAPIENS

Loriciels

El que las aventuras conversacionales no hayan conseguido un elevado índice de popularidad en nuestro país se puede deber posiblemente a que no se hayan publicado muchos títulos tan sensacionales como este Sapiens, último programa de Loriciels, que trata así uno de los escasos temas que le faltaban a su catálogo. Y como ya suele ser habitual en esta compañía francesa han realizado su primer programa en este campo con la misma maestría de un experto en la materia.

El argumento nos traslada a la alborada de la humanidad, hace ya un millar de siglos. Torgan, un joven guerrero de las tribus del norte, ha visto como su pueblo ha ido cayendo en una lenta agonía debida a la falta de alimentos que sufren desde hace meses. Los territorios de caza se han quedado demasiado pequeños como para abastecer a todas las tribus y a las manadas de lobos y osos.

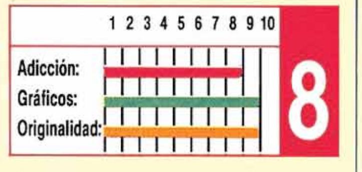
Para Torgan ha llegado el momento de probar su valor, se le ha encomendado la búsqueda de nuevos territorios de caza, única esperanza de salvación para su pueblo.

El programa se maneja a través de menús desplegables que podemos recorrer con los cursores para elegir la opción que deseemos. Éstas son múltiples y podemos desde poner o quitar la música, a grabar y cargar la aventura en cualquier momento hasta, quizá la opción más destacable de todas y algo de lo que deberían tomar buena nota el resto de las compañías dedicadas a producir este tipo de programas: una opción para cambiar el idioma en que aparecen los mensajes (aunque como nada es perfecto sólo se incluyen el francés y el inglés).

También podremos como siempre coger cosas, examinarlas, dejarlas, conversar, ver nuestro inventario e incluso cambiar la perspectiva en que vemos el paisaje.

Los gráficos son francamente buenos y el número de escenarios es muy elevado por lo que Sapiens se puede considerar como una de las mejores aventuras jamás realizada.

De nuevo nos quitamos el sombrero ante los señores de Loriciels.



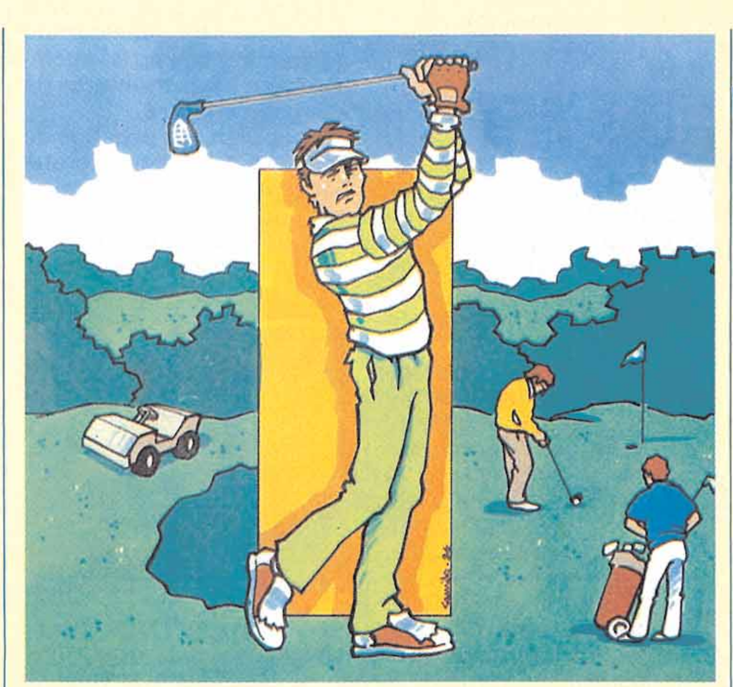
GOLF

Microbyte

El golf es un deporte que ha pasado en nuestro país de ser casi un completo desconocido a ser uno de los más conocidos y populares, cosa que se ha debido sin duda a la figura de nuestro «campeonísimo» Ballesteros.

Sin embargo, no toda esta cantidad de nuevos aficionados tiene la oportunidad de acceder a un campo donde practicar su deporte favorito, ni tampoco de adquirir el equipo necesario. Por ello, no hay nada mejor que un buen simulador de este deporte, para compensar, por lo menos en parte, esta carencia.

Y si además el simulador es tan completo como éste que nos presenta Microbyte, a veces la frontera entre la realidad y la simulación se funde para hacernos creer que estamos en una competición real.

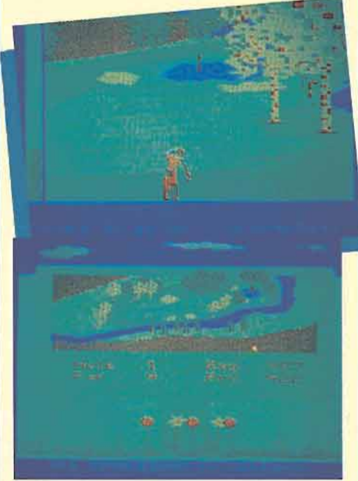


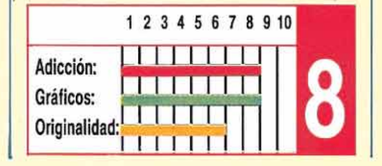
El programa, permite la participación de hasta 4 personas, e incluye una buena cantidad de famosos campos en los que podremos demostrar habilidades (o en principio más bien nuestra torpeza). También cuenta con una opción para crear nuestros propios campos.

Podremos modificar a vuestro antojo el nivel de dificultad, así como el lugar donde podremos practicar diferentes golpes, como el de salida o los golpes en el «green».

El manejo no es demasiado complicado, aunque conviene leer previamente y con detenimiento las instrucciones del programa.

Como siempre disponeis de diferentes palos como driver, maderas, hierros, putter y wedges, cuyo correcto uso, además de selección adecuada de la fuerza del golpe y del efecto, hará que completeis con éxito los 18 hoyos de que consta cada campo.






¡QUE LA FUERZA DE JONSON NOS ACOMPAÑE!
¡JEFE, SE ACABO EL JABON NUCLEAR...
¡MAESTRO OBI-JUAN ANDA, JO... DIME LO QUE ES LA FUERZA...
¡BRRP... GNIII- TRUUP... PTAT- FIUU...!
TRMX-15
QUERIDO LUKE, PRIMERO, ACABA TUS POTITOS...
... POR HACER NOVILLOS, POR FUMAR, POR LOS PODERES QUE ME ASISTEN Y POR QUE SÍ, YO, EL ENPERADOR KARAPALO, TE NOMBRO CABALLERO HEAVY DARTH WATER!
¡SE NOS ACABA LA MAYONESA, HAY QUE REPOSTAR! ¡AVISAR A LA ESTRELLA PRINGOSA!
SOP - BASE
¡PLATO ROJO A TAZA VERDE, DEVUELVEME LOS CROMOS!

XENON

Melbourne House

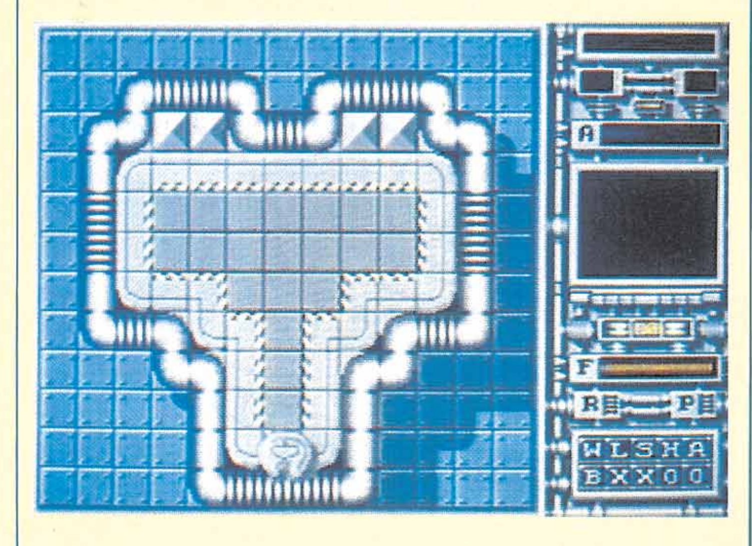
No era, como en anteriores ocasiones, una inspección rutinaria a las instalaciones que la Federación poseía en la superficie del sistema artificial Xenon. Sabía que hasta el comité federal había llegado información confidencial en la que se podía deducir que aquella soberbia instalación había sido manipulada para fines contrarios a los designados.



poder de blindaje, no resistirá una oleada de impactos demasiado grande.

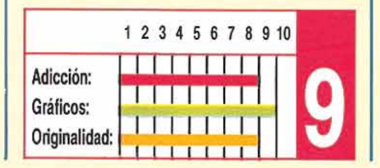
Una de las características más importantes de tu nave es la de ser bivalente, puede ser un eficaz medio de ataque de superficie aunque un tanto lento o un rápido interceptor aéreo dotado de armamento más que suficiente. Aunque tu mejor arma puede ser la de conocer la instalación y así obtener los privilegios de supercombustible para continuar indefinidamente tu misión, o la de rearmar la nave con poderosos lanzadores múltiples o reparar averías con material de reserva de los propios hangares del sistema. Tendrás de todo menos... ¡la inmortalidad!, eso depende de tu habilidad.

Desde la primera imagen, nos damos cuenta de la alta calidad y esmerada elaboración del juego como es tradicional en todas las publicaciones de Melbourne House, ésta se acrecienta con la serie de efectos especiales, imágenes, sonido, voces,



De pronto el intercomunicador se activó y la imagen digital del Capitán Xod's nos dio «de viva voz» la orden de ataque. En alguna parte de las 16 zonas se encuentra el más peligroso Alien al que debemos destruir, pero será duro, el sistema defensivo de Xenon ha sido conectado. A pesar de que la nave que tripulas está dotada de un alto

scrolles, del mejor gusto. ¡Los chicos de Melbourne House una vez más se han superado!



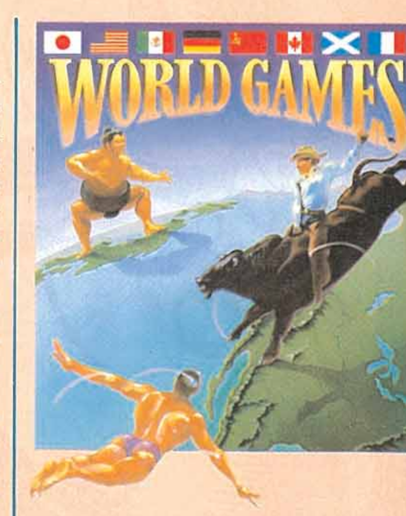
WORLD GAMES

Epyx

Una nueva selección de juegos deportivos aparece ante nosotros. En ella Epyx trata de sorprendernos con la competición deportiva más folklórica que os podáis imaginar. No se trata de deportes olímpicos en su más pura definición, sino de una recopilación de juegos y competiciones extraídos de las costumbres y tradiciones de varios países.

En él, uno o varios jugadores pueden inscribirse como participantes de uno de los 18 países con credenciales en esta peculiar competición y realizar todas o algunas de las pruebas que se ofrecen, bien para practicar o como intento de batir los records correspondientes. En cada una de ellas un jurado y su equipo de árbitros puntuarán con toda severidad la actuación de cada participante.

Las ocho pruebas que componen los «World Games», ofrecen un gran atractivo gráfico y no menos dificultad, aunque ésta crece



a medida que nos acercamos a los records establecidos.

Así, podréis optar por el «levantamiento de pesas» cuya organización se realiza en la URSS o el «super slalom» que tiene lugar en tierras francesas y que son deportes un tanto conocidos, así como la lucha japonesa en su especialidad de Sumo donde te enfrentarás a «tipos» de más de 120 kg de peso.

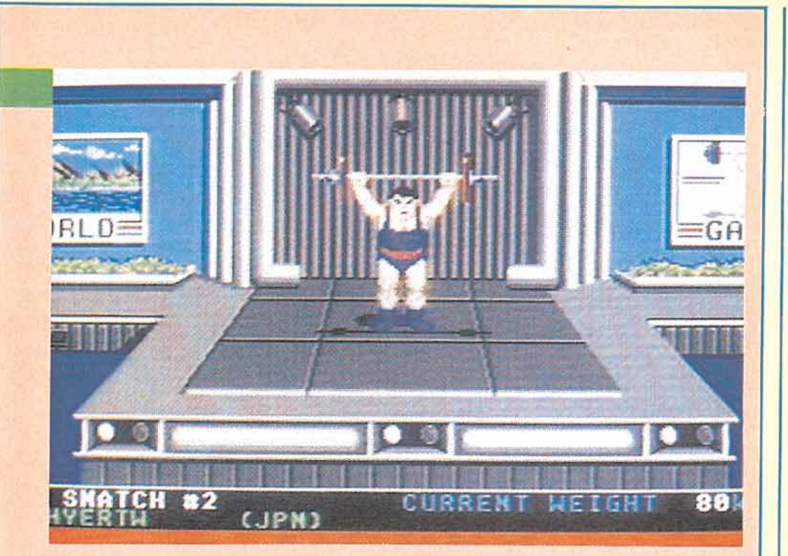
PROHIBITION

Infogrames

Desde el año 20 al 33 en que la denominada ley seca imperó en los Estados Unidos, muchos fueron los que intentaron levantar un imperio utilizando bandas organizadas, formadas por maleantes, ocupados hasta entonces en la extorsión y el robo, para dedicarse con ahínco a la fabricación, tráfico y venta «forzada» de los prohibidos licores, y así sobre los cimientos del gansterismo edificar su imperio particular.

La gran mayoría no alcanzaron una edad demasiado avanzada; el «fácil» camino elegido, a veces quedaba truncado por la intervención de un plomo o lluvia de plomos, regalo de alguna banda «amiga» hasta pocos momentos antes, un poli habilidoso o la intervención de algún fiscal tozudo.

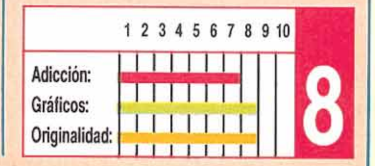
Por unos momentos podrás convertirte en uno de los hombres de confianza de Heliot Ness y enfrentarte con tu Thomsom a toda una pandilla de lo más peligrosa y desaprensiva. Tras largas pesquisas los tienes localizados en una calle apartada, pero no dispones de tiempo para recibir ayuda, tú sabes dónde se encuentran pero tu primer disparo te delatará y tendrás que enfrentarte a ellos; no te darán un momento de respiro y deberás estar atento al movimiento en cada ventana o escondrijo del edificio. Son profesionales del crimen y saben que se trata de su vida o la tuya; su puntería es fuera de lo común y están

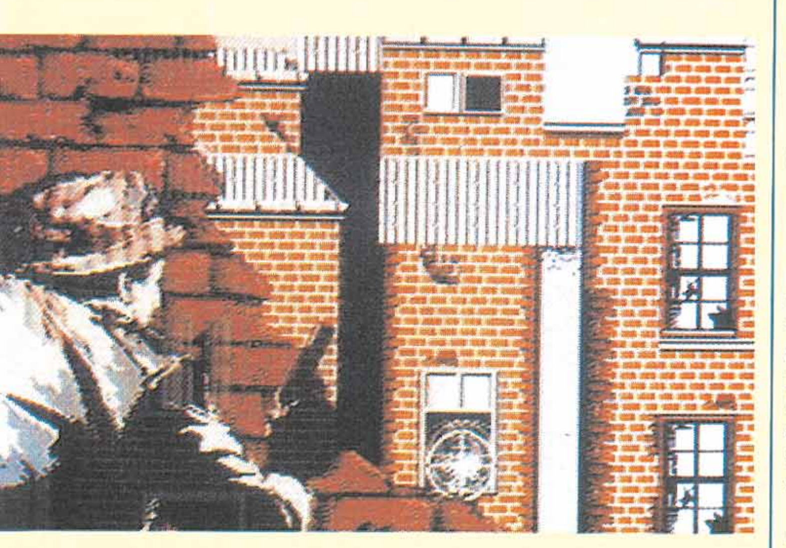


Otras menos conocidas son el «salto de altura» desde los acantilados de Acapulco. El típico «salto de longitud» realizado en tierras alemanas con la particularidad de que se realiza sobre barriles y en pista de hielo.

No menos pintoresca es la «conducción de troncos flotantes» que se practica en Canadá. También con troncos juegan los escoceses aunque su objetivo es levantarlos, mientras que los Estados Unidos quedan representados por la «doma de toros», una de las especialidades más peligrosas de su popular rodeo.

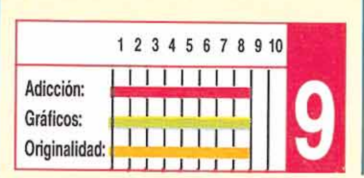
Como se puede ver el abanico «deportivo» ofrecido da para todos los gustos e incluso plantea un gran reto, ser campeón absoluto de todas las pruebas y llenar de medallas tu habitación.





acostumbrados a las reyertas con tipos tan duros como tú.

Obra con astucia pero sobre todo con rapidez o pagarás las consecuencias de la citada ley seca casi 60 años después de su desaparición.





CHOPPER-X

Mastertronic

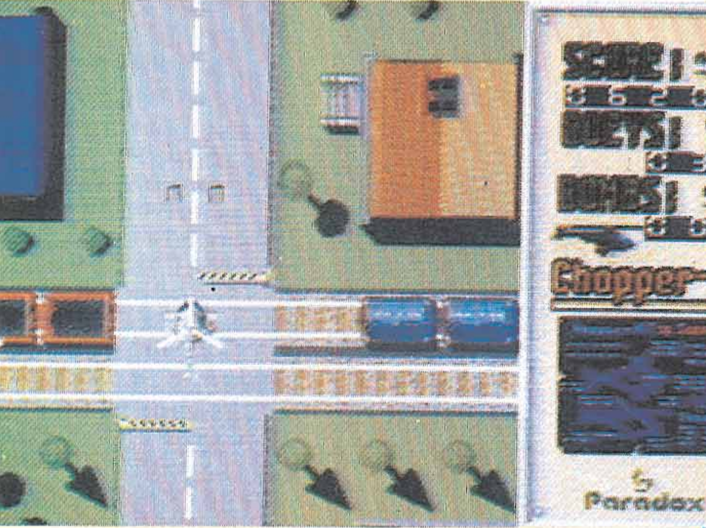
Gloria o Muerte, es el duro lema bajo el que han sido formados los pilotos del «Tiger Assault Squadron». Para alcanzar tal nivel de destreza fueron sometidos a un entrenamiento tan tenaz que sólo los más preparados pudieron soportarlo convirtiéndose en pilotos profesionales.

Pero la formación y destreza del hombre no es suficiente para afrontar una situación bélica con éxito, también la máquina adquiere un papel importante en el desarrollo de la contienda. Por ello había que diseñar un vehículo, de extraordinaria maniobrabilidad, dotado de una no menos importante velocidad y complementarlo con un armamento de alta precisión y capacidad destructora... el Heward-XX66, «Choper» para los íntimos.

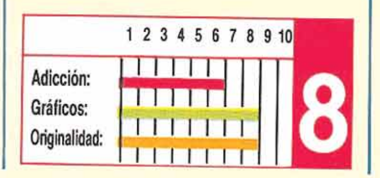
Durante mucho tiempo, y dada la paz reinante, aparatos y pilotos estuvieron inactivos, no obstante seguían siendo sometidos al duro entrenamiento.

Mas, un mal día, esta paz hubo de ser defendida. El Alto Mando decidió que la solución menos cruenta, era la de atacar y destruir el Cuartel General enemigo, mas éste estaba muy bien protegido y por ello un ataque masivo supondría un enfrentamiento largo y costoso en vidas. La solución: una infiltración rápida, pero efectiva. No hubo que indagar mucho, el Servicio de Inteligencia halló la respuesta... ¡los Chopper!

Éste es el planteamiento del emulador bélico que tanto éxito alcanzó en las máquinas de juegos. Sobre un decorado muy elaborado en detalles y colorido, podréis encontrar a los más aguerridos soldados que con un derroche de valor inaudito pondrán a prueba tu capacidad, hasta límites que rayarán la fatiga utilizando los medios más avanzados de localización. De modo que tanques, aviones, coches, barcos te buscarán sin cesar.



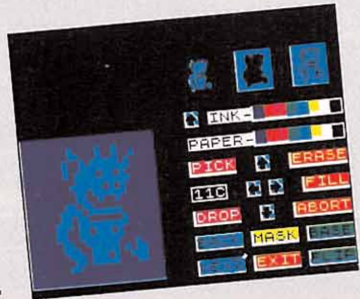
¿Podrás con todos?, recuerda el lema Gloria o Muerte...





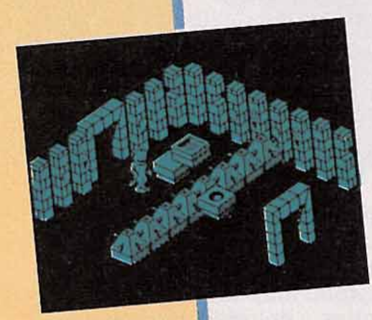
Construye tu

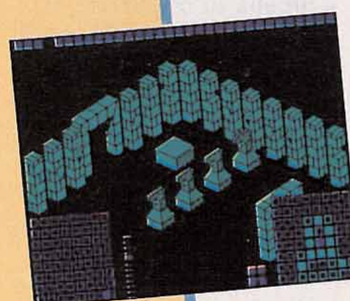
Si sigues de cerca el mundo del software y perteneces al nutrido grupo de usuarios que no sienten ningún reparo en reconocer que dedican una buena parte de su tiempo a completar complejas aventuras, seguro que en alguna ocasión habrás reprimido en tu interior más de una maldición contra la perversa mente de los programadores. Pero, por suerte, ahora puedes emularlos, construyendo tus propios juegos y diseñando a tu antojo dificultades, personajes y escenarios, con cualquiera de los programas que existen a tu disposición en el mercado.



3D Graphic Editor.

La idea de poner al alcance de nuestra mano todos los instrumentos precisos para diseñar nuestro propio juego, no es nueva. Mucho ha llovido desde que allá por el año 1983, Mastertronic dio vida a un programa de este tipo que permitía rediseñar su popular videoaventura Molecule Man; después le siguieron Boulder Dash y un largo etcétera que ha culminado en nuestros días con tres grandes títulos: 3D Game Maker, Marble Madness Construction Set y Shoot-em-up Construction Kit. Todos ellos han sido la culminación de un largo proceso cuyos resultados saltan a la vista: programas de fácil manejo, que sustituyen los tediosos manuales de los primeros tiempos por claros y sencillos menús, y de resultados comerciales a poco que nos empeñemos.


3D Adventure.


3D Room Designer.

3D GAME MAKER

Spectrum
CRL

Desarrollado por CRL, este programa permite al usuario construir sus propios juegos tridimensionales. En el más puro estilo filmation, los resultados son sorprendentes y destaca, sobre todo, por la sencillez de su manejo combinando el sistema de iconos con el de menús y submenús paralelos.

Consta de tres programas independientes, lo que permite una perfecta estructuración del trabajo. El primero, 3D Graphic Editor, es, como fácilmente se puede deducir por su título, un diseñador gráfico. Con él podremos crear los gráficos del juego sobre el que vamos a trabajar o, si lo deseamos, emplear cualquiera de los gráficos que incluye el programa, aunque si elegimos esta opción también podremos modificar o retocar a nuestro antojo los gráficos originales. Al igual que los demás programas de que consta 3D Game Maker, el menú central presenta primero opciones para modificar los controles, en segundo lugar opciones de almacenamiento y carga y, por último, la posibilidad de acceder al programa en sí.

En éste encontramos otro menú que nos permite, una vez que estemos en la zona de trabajo, desde girar el gráfico a crear su máscara o a visualizar el resultado final. Cuando hayamos creado todos los elementos gráficos, procederemos a salvarlos y a cargar el diseñador del mapeado, 3D Room Designer.

Éste nos permite situar los diferentes objetos en las 256 pantallas de que constará el juego; aunque obviamente tendremos que tener en cuenta al situarlos la memoria disponible, de forma que su distribución sea equilibrada. En pantalla aparecerán los indicadores que señalan nuestra posición en el mapeado general y en él se diferencian la habitación de comienzo y la del

propio juego

final. Tras salvar el mapeado completo, accederemos al diseñador propio de la aventura 3D Adventure. Con él podremos unificar los gráficos, el mapeado y salvarlo en formato comercial.

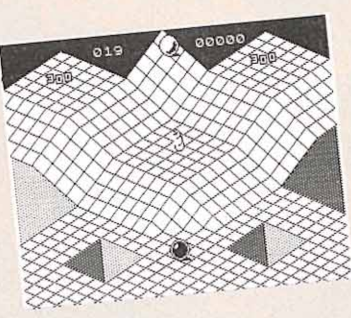
3D Game Maker permite crear aventuras tridimensionales que, aunque varíen gráficamente, tendrán como nota común el objetivo, ya que nuestra misión consistirá en llegar a la última pantalla para encontrar el objeto final del juego y destruirlo sin perder la única vida de que disponemos.

MARBLE MADNESS CONSTRUCTION SET

Spectrum, Amstrad
Melbourne House

Hace ya algún tiempo llegó a nuestras pantallas este adictivo programa que ahora ha sido reeditado. La novedad es que en esta ocasión, junto al programa original, podremos adquirir un creador de juegos que permite modificar éste.

Respetando la estructura original podremos diseñar nuevamente cada pantalla, añadiendo trampas, rampas y objetos seleccionados mediante un sencillo menú. De esta forma podremos además limitar o ampliar el tiempo para superar cada obstáculo, si éstos son fijos o móviles e incluso situar los puntos extras en el lugar que consideremos adecuado.



Marble Madness Construction Set.

Desgraciadamente contamos también en él con la limitación de la memoria, pero aun así las modificaciones que podemos desarrollar consiguen que las diferencias con la primera versión sean evidentes.

Su manejo se realiza a través de menús que incluyen interesantes opciones, como la de visualizar en cualquier momento la pantalla total sobre la que estamos trabajando para corregir sobre la marcha los posibles errores.

SHOTT-EM-UP CONSTRUCTION KIT

Commodore
Outlaw Productions

La compañía Outlaw, filial de Palace Soft, ha visto la luz con este espectacular programa. Desarrollado sólo en la versión de Commodore, incluye varias demos y aporta como novedad la posibilidad de modificar el sonido. Incluye, además, las opciones clásicas que permiten crear y situar objetos y escenarios, así como desarrollar un juego completo en el que podemos modificar el argumento y el número de jugadores.

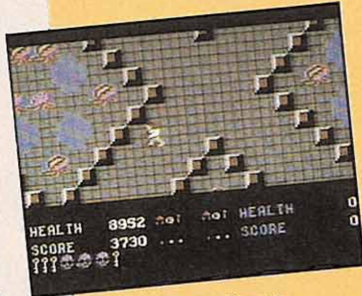
DEMON STALKERS

Commodore
Electronic Arts

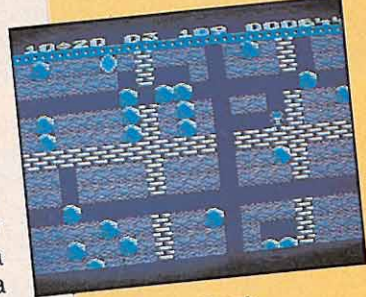
Rescatando el argumento y el planteamiento del archipopular Gauntlet, Electronic Arts ha creado este arcade que incluye en la cara B de la cinta un diseñador de laberintos. Teniendo en cuenta que todo cansa, sin duda, uno de los mayores alicientes del juego es este último programa.

Con él podremos construir nuevos niveles y aumentar o disminuir la dificultad determinando la posición de enemigos, trampas y objetos. Por si esto fuera poco, también podremos cambiar de cara el juego original modificando los colores de las diferentes fases e incluyendo nuevos mensajes.

Como habéis podido comprobar en esta pequeña muestra, hay programas para todos los gustos que nos permiten desde trabajar sobre un modelo ya existente a desarrollar programas completamente inéditos. Los creadores de juegos se acercan al gran público abriendo un amplio campo de posibilidades para que, de una vez por todas, los juegos imposibles se acomoden a nuestras necesidades. Y esto no ha hecho más que empezar.



Demon Stalkers.



Boulder Dash.





SPECTRUM

SPECTRUM 48 · 128 · PLUS 2
PLEXAR
M.A.D.
MASTERTRONIC ADDED DIMENSION

PLEXAR

Las antiguas civilizaciones construyeron una compleja red de autopistas de cristal sustentadas por grandes torres de diamante, los miembros de tu raza convocan un candidato para recorrer dichas pistas en honor de los Dioses, pero ninguno volvió para contar qué había allí. Este año el elegido has sido ¡TU!...

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX

AMSTRAD/SCHNEIDER 464 · 664 · 6128
Amaurote
M.A.D.
MASTERTRONIC ADDED DIMENSION

AMAUROTE

Los insectos han invadido la ciudad, como jefe del escuadrón exterminador tu misión es impedir que la Reina se haga más poderosa y evitar así su reproducción, lo que convertiría la ciudad en una auténtica colmena.

SPECTRUM

SPECTRUM 48 · 128 · PLUS 2
UCM
ULTIMATE COMBAT MISSION
M.A.D.
MASTERTRONIC ADDED DIMENSION

(U)ltimate (C)ombat (M)ision

Durante el transcurso del siglo XXII los criminales gozaban de los más altos avances en tecnología moderna, las autoridades decidieron confinarlos en celdas de alta seguridad en el espacio exterior, por lo que deberán poner a prueba su grado de ingenio y habilidad para conseguir la fuga.

También,

MASTERTRONIC

ahora a 595 Pts.

SPECTRUM
MSX

MSX
OCEAN CONQUEROR
RACK IT
HEWSON

OCEAN CONQUEROR

Toda la emoción de un auténtico simulador de Submarino. Has de encontrar la flota enemiga y destruirla, para ello cuentas con la más alta tecnología armamentistica en tu nave, pero si te descubren los destructores lo pasarás mal.

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD

AMSTRAD/SCHNEIDER
464 · 664 · 6128
LAWN TENNIS
M.A.D.
MASTERTRONIC ADDED DIMENSION

TENNIS

Toda la atmósfera de Wimbledon esta capturada en este apasionante juego. Disfruta de los mejores efectos de este deporte sin salir de tu casa, juega contra el ordenador o elige tu mismo el oponente.

AMSTRAD
MSX

AMSTRAD/SCHNEIDER
464 · 664 · 6128
ANGLE BALL
M.A.D.
MASTERTRONIC ADDED DIMENSION

ANGLE BALL

Juego de simulación de un billar americano de mesa hexagonal, juega con los mejores y calcula bien la carambola o no lograrás colar ninguna. Gran realismo de efectos.

el mayor catálogo de juegos a 499 Pts.
más de 150 títulos

DRO SOFT

Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

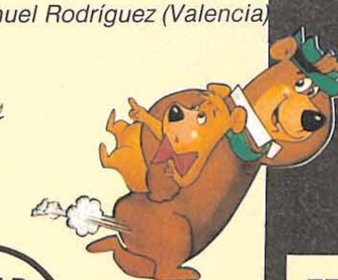
Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.

YOGI BEAR SPECTRUM

- POKE 38893,0. Muerte rápida.
- POKE 45226,201. No imprime al oso.

Manuel Rodríguez (Valencia)





IKARI WARRIORS AMSTRAD

- POKE &6EAB,&A0. Cada vez que disparas granadas se cambia el sonido del disparo.
- POKE &I6BD,&A1.
- POKE &6EAB,&A6. Los soldados dan vueltas y si los arrastras con el tanque se multiplican los puntos.
- POKE &I8BD,40.

Sergio Larrauri (Logroño)



FERNANDO MARTÍN AMSTRAD

- POKE 255,255. Desaparecen las cabezas de los jugadores y los balones se sustituyen por
- POKE 15,15. cuerpos.

Antonio Granda (Madrid)



POKERAREZAS

BASIL THE MOUSE DETECTIVE — SPECTRUM

- POKE 33329,N. N = Color de la pantalla.
- POKE 37850,195. Enemigos invisibles.

Manuel Rodríguez (Valencia)





GOODY — SPECTRUM

- POKE 46163,201. Al empezar a jugar en vez de Goody salen todos los personajes del juego con todas las fases de movimiento que tienen.

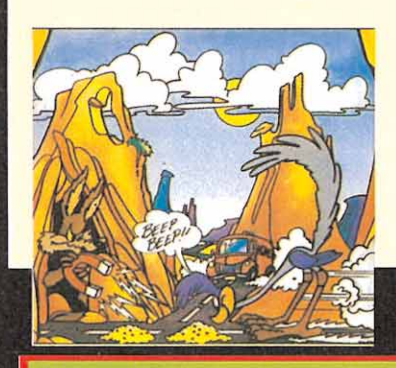
Manuel Rodríguez (Valencia)



ROAD RUNNER — SPECTRUM

- POKE 39140,0. Comida infinita.

Daniel López (Barcelona)



Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviárnoslos a MICROMANÍA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.

3 EN 1 DISCO

¡No hay otro igual!

2250 PTS

Vol: 4
RED LED
HYBRID
KNIGHT TYME

Vol: 5
EL CID
STOP BALL
EAGLE

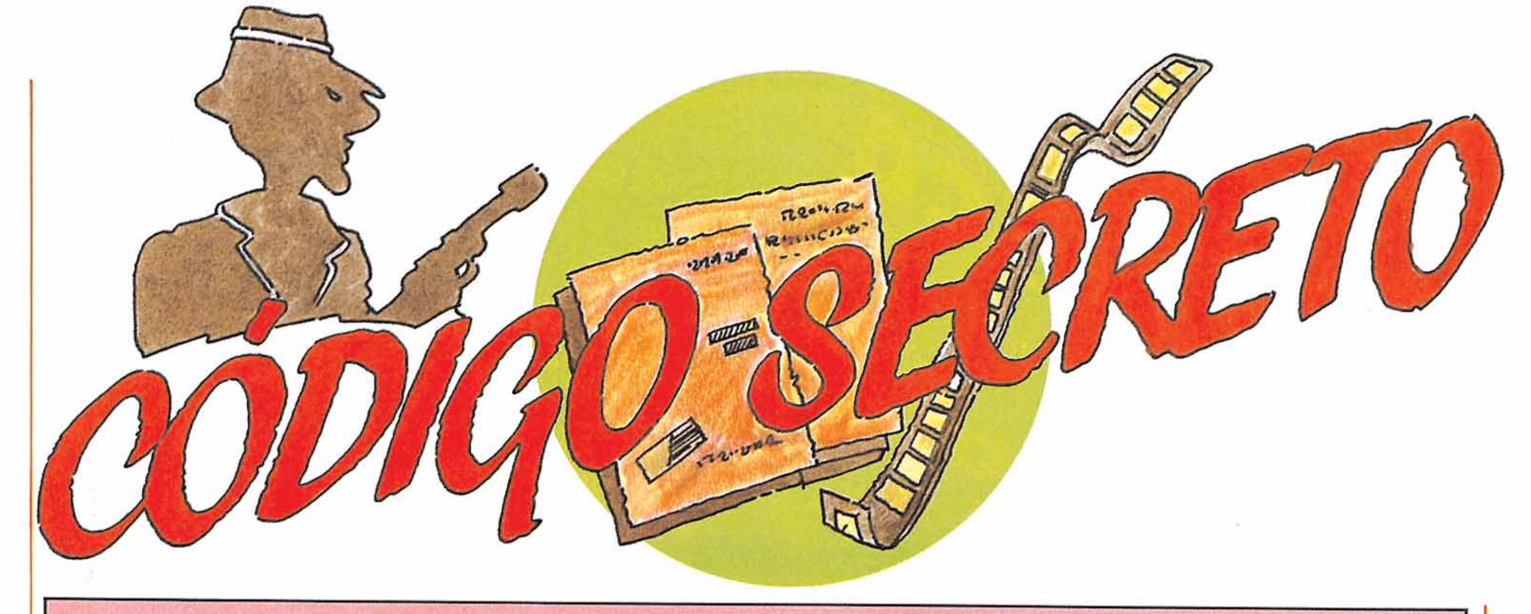
Vol: 1
CHALLENGE OF THE GOBOTS
DEACTIVATORS
MOLECULE MAN

Vol: 2
BRIDE OF FRANKENSTEIN
SCARABAEUS
LAST V8

Vol: 3
CENTURIONS
TUJAD
LOCOMOTION

DRO SOFT
Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02





AMSTRAD

TAI-PAN



Si queréis conseguir dinero, seguid los pasos siguientes:

a. Conseguir una Lorcha o una Fragata.

b. Id al almacén (warehouse), si puede ser en Gwangzhou.

Allí, en la mayoría de las casas, venden té más barato que lo compran. Si veis que es así, comprad cajas de té y vendedlas en el mismo sitio; si vuestra cuenta ha aumentado, seguid repitiendo el proceso; de lo contrario, mi consejo es que volváis a empezar y vayáis probando.

Juan Manuel Vilaseca (Barcelona)

DON QUIJOTE

Para pasar la 2.ª pantalla de la 2.ª fase, debes teclear la palabra DORMIR.

David Olivares Rodríguez (Madrid)

10TH FRAME

Si queréis batir todos los récords y ganar a todos los contrincantes que intenten batiros, tendréis que hacer lo siguiente:

A) Cuando comienza la partida tendréis que pulsar la tecla Q, para que salga la cruz que nos permite ver el ángulo de tiro.

B) Luego, tendréis que pulsar rápidamente la letra O, haciendo que se mueva la cruz de ángulo lo menos posible.

C) Pulsáis la A para que desaparezca la cruz.

D) Ahora tendréis que pulsar otra vez la letra O para mover el muñeco.

E) Ya sólo te queda pulsar el espacio y dejarlo apretado para que el bolo no deje ningún objetivo de pie.

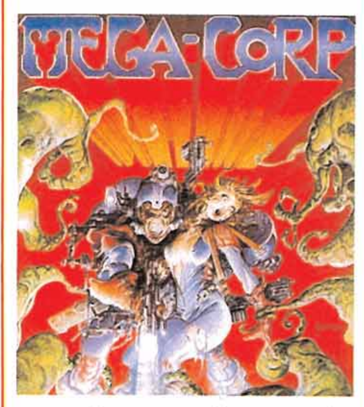
José Ramón Ramos (Gran Canaria)

PAPERBOY

Si nos subimos encima del bordillo y pedaleamos al máximo no tendremos ningún peligro en chocarnos (intenta colocarte lo más cerca posible a la carretera, casi rozando la alcantarilla). Desde esta posición podremos encajar fácilmente los periódicos en los buzones, ventanas, puertas y hasta en las tumbas.

José Ramón Ramos (Gran Canaria)

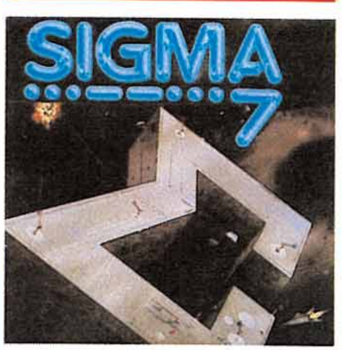
MEGACORP



La clave para la segunda parte en este juego es: «Rebeca».

Carlos Aguirre (Madrid)

SIGMA-7



Si queréis averiguar el enigma que tenéis que señalar en la última fase, debéis fijaros en los puntos rojos que no se pueden coger en la fase anterior.

Lo que forman los puntos rojos es lo que tenéis que señalar en la última fase.

José Ramón Ramos (Gran Canaria)

PROHIBITION

Pokes para este juego:
Poke &A152,Ø vidas infinitas.
Poke &A157,2Ø1 tiempo infinito.
Poke &A15B,Ø balas infinitas
Poke &A15C,Ø balas infinitas.

Antonio Ruiz Moreno (Barcelona)

WEST BANK

Poke para este juego:
Poke &92DD,Ø vidas infinitas.

Antonio Ruiz Moreno (Barcelona)

GAME OVER

El poke de vidas infinitas para el Game Over, versión disco, es el siguiente:
Primer planeta
POKE 9Ø59,Ø
Segundo planeta
POKE 8587,Ø

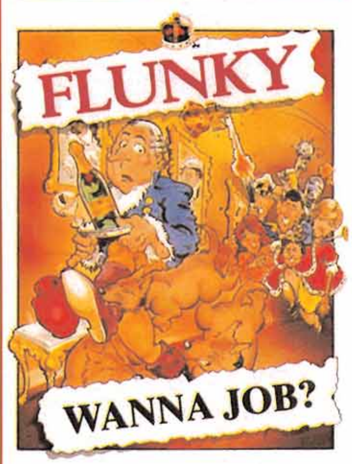
Enrique Greses Tortajada (Valencia)

ROCKY

En este juego hay un truco muy fácil para que derrotéis a los contrincantes sin dificultad. El truco es el siguiente: cuando el contrincante levante su mano derecha, nosotros movemos el joystick hacia la derecha y viceversa. Son cuatro golpes en total, por cada lado.

José Ramón Ramos (Gran Canaria)

FLUNKY



En nuestro primer trabajo (dar pecas a Fergie), para encender la bomba basta con colocarse mirando a la chimenea, cerillas en mano, y agacharse sobre la bomba (en color rojo). Esto se debe de realizar unos momentos antes de que Fergie se tape la cara con el espejo.

En nuestro segundo trabajo (llevar el barco al príncipe Andrés), cuando intentamos bajar el barco con el helicóptero, la maniobrabilidad de este último es bastante compleja y se nos estrella varias veces, con lo que el guardia vendrá a reprimirnos por nuestro error. Para librarnos de una muerte segura nos tenemos que colocar lo más cerca posible al lado derecho y cuando el helicóptero se estrelle, salir corriendo hacia el pasadizo secreto, y bajar la primera escalera. Hecho esto, volvemos al salón y repetimos la misma operación hasta que logremos bajar el barquito.

Carlos Jesús Román (Madrid)

SUPER HANG ON

Poke 49909,201 Tiempo infinito parte 1.

Poke 49676,201 Tiempo infinito parte 2.

Poke 49820,201 Tiempo infinito parte 3.

Manuel Rodríguez (Valencia)

BASIL THE MOUSE DETECTIVE

Poke 24130,0 Energía infinita

Manuel Rodríguez (Valencia)

FIRETRAP

Poke 46522,0 Vidas infinitas.

Poke 42614,250 Vidas infinitas.

Manuel Rodríguez (Valencia)

DUET

Poke 42116,201 Inmunidad.

Manuel Rodríguez (Valencia)

GUNFRIGHT

Poke 42642,23. Al salir el duelo rápido al tirador se le corta el brazo.

Pedro Navarro (Murcia)

PSYCHO SOLDIER



Poke 40123,0 Vidas infinitas.

Manuel Rodríguez (Valencia)

SHORT CIRCUIT

Poke 31901,201 Juego sin enemigos.

Poke 36485,201 Inmunidad ante los baches.

Javier Benito (Logroño)

MEGA CORP

Estas son las acciones que debéis realizar para completar la segunda parte de esta aventura en cualquiera de las versiones disponibles:

Sur
Norte
Norte
Este
Entra
Da disco
Sur
Entra
Grita
Coge jarro
Examina colchón
Coge pistola
Rompe jarro
Coge agua
Carga pistola
Pon norte hasta que abran
Norte
Este
Dispara pistola
Examina policía
Coge papel
Oeste
Entra
Pulsa L1
Sal
Pulsa TMA1
Norte
Oeste
Coge palanqueta
Coge linterna
Este
Baja
Enciende linterna
Este
Baja
Enciende linterna
Abre tapa
Sube
Sur
Entra
Pulsa L2
Sal pulsa YHX1138
Pulsa onix
Coge dossier
Entra
Pulsa L1
Sal
Pulsa TMA1
Baja
Baja
Oeste
Oeste
Aprieta volante
Gira volante
Sube
Este
Este
Sur
Pide limosna
Coge moneda
Sur
Entra
Inserta moneda
Pulsa 101185
Este

Joseba Alonso (Guipúzcoa)
Víctor López (Barcelona)
Juan Luis Eugenio Martín (Las Palmas)
M. Marmana (Castellón)
Jordi Casals (Barcelona)
Antonio Lou (Barcelona)
David González (Barcelona)

COMBAT SCHOOL

Este cargador vale para la versión española de este divertido juego de Ocean.

LISTADO 1

```
  20 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 64768,20
1: POKE 23658,8
  30 LET A$="P1. PASAR SIEMPRE":
 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 648
55,0: POKE 64858,0
  40 LET A$="P2. PASAR SIEMPRE":
 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 648
61,0: POKE 64864,0
  50 INPUT "P3. LONGITUD PRUEBA
(0-12) ";A: IF A<0 OR A>12 THEN
GO TO 50
  60 POKE 64866,A
  70 INPUT "P4. NUMERO DE BLANCO
S (1-99) ";A: IF A<1 OR A>99 THE
N GO TO 70
  80 LET A1=INT (A/10): LET A=A-
A1*10: POKE 64931,A1*16+A
  90 LET A$="P5. LUCHA EL ORDENA
DOR": GO SUB 1000: IF A THEN POK
E 64938,0
 100 LET A$="P6. PASAR SIEMPRE":
 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 649
41,0: POKE 64944,0
 103 LET A$="P7. PASAR SIEMPRE I
NSTRUCTOR": GO SUB 1000: IF A TH
EN POKE 64965,0
 110 POKE 23624,0: INPUT ""
 120 PRINT USR 64768
1000 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1; INK 7; PAPER 1;AT 1,0;T
AB (32-LEN A$)/2;A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "LD COMBAT" LINE 20
```

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	31FEFFDD2100F811E904	1314
2	3EFF37CD560530F1DD21	1211
3	004011001B3EFF37CD56	771
4	052100F811005B011404	419
5	EDB02143FD1114F80187	1187
6	00EDB0DD21145F11EC98	1187
7	CD48FC30F41811FE3120	1197
8	3DDD21145F11EC98CD01	1041
9	F8D280FFAF322BA33237	1377
10	A33269AE327BAE3E0332	954
11	FBB73E18327384210A95	1009
12	36C32336142336F82114	748
13	F8119395018700EDB0C3	1305
14	789CFE32202CDD21B0A0	1246
15	115057CD01F8D280FFDD	1452
16	21406611D002CD01F8D2	1090
17	80FF3E103282A3AF3266	1131
18	A93284AE3296AEC3B0A0	1430
19	DD21385F11C898CD01F8	1228
20	D280FF3E01329E79C300	1180
21	79000000000000000000	121

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 201

José Juan García Quesada (Madrid)

COMMODORE

FEUD

POKE 16404,15. Conseguir todos los ingredientes nada más empezar.
POKE 17204,15. Ingredientes infinitos.
POKE 17591,1-40. Velocidad de movimiento (1 = lento, 40 = rápido).
SYS 16384. Para empezar.

Eduardo de Domingo (Valencia)

WEST BANK

POKE 4256, (1—20). Vidas.
POKE 12713,165. Infinitas vidas.

Enrique Juan Nacher (Valencia)

NEMESIS

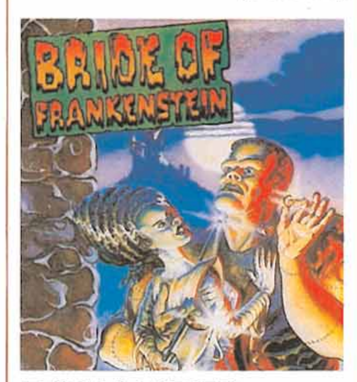
POKE 5975,234
POKE 5976,234
POKE 5977,234
SYS 5779. Vidas infinitas.

Enrique Juan Nacher (Valencia)

BRIDE OF FRANKENSTEIN

POKE 4487,123
POKE 4488,234
POKE 4489,234
SYS 4096

Enrique Juan Nacher (Valencia)



EQUALIZER

Apretar C y RESTORE y pasaréis de pantalla; repetir operación para ver el resto de las pantallas.

Enrique Juan Nacher (Valencia)

MARIO BROSS

```
10 FOR I=53229 TO 53256:
READ A: POKE I,A: C=C+A:
NEXT
20 IF C=3204 THEN
SYS 53229
30 PRINT "ERROR": END
40 DATA 198,157,169,0
,162,1,168,32,186,255,32,
189,255,32,213,255,169,
208,141
50 DATA 146,4,96,14,0,
42,76,3,1
```

Enrique Juan Nacher (Valencia)

JAIL BREAK

Vidas infinitas:
POKE 52050,234
POKE 52051,234
POKE 52052,234
POKE 52097,234
POKE 52098,234
POKE 52099,234
SYS 51200

Enrique Juan Nacher (Valencia)



CORRECAMINOS

Vidas infinitas:

```
10 FOR A=53216 TO
53255: READ B: POKE A,B:
NEXT
20 SYS 53216
30 DATA 32,44,247,32,108,
245,169,243
40 DATA 141,134,9,169,
207,141,135,9
50 DATA 76,16,8,169,0,
141,63,16
60 DATA 169,208,141,64,
16,76,0,16
70 DATA 169,165,141,233,
168,76,0,128
```

Enrique Juan Nacher (Valencia)

MSX

THE LAST MISSION

Si queréis tener inmunidad en este juego, una vez cargado y después de pulsar la «S» para comenzar, apretar simultáneamente las teclas O,P,E,R,A.

Toni Mir y David Ramón (Barcelona)

SURVIVOR

Si el tanque os resulta muy molesto, hay un truco que, aunque lento, es bastante efectivo. Os ponéis a su lado y no os apartáis de ahí hasta llegar a donde queréis. Si, por el contrario, lo que queréis es deshaceros, por poco tiempo, del tanque, haced lo mismo e id caminando lentamente hasta uno de los extremos del pasillo, el tanque irá a esa dirección; cuando lleguéis al extremo, el tanque desaparecerá y volverá a salir por el otro extremo del pasillo.

H. Losada Mangana (Vitoria)

HEAD OVER HEELS

1. Pulsando al mismo tiempo y muy seguido las teclas de cambio y salto lograremos que Head llegue a lugares altos.

2. Es posible llegar al final ahorrando mucho tiempo, aunque sólo alcancemos la categoría de espías. Hay que hacer lo siguiente: seguir los pasos indicados hasta la estación espacial en la que hay dos flechas; las seguimos y separamos a Head y Heels para que lleguen al último mundo (Blacktooth). Reunimos a Heels con Head en el camino de este último y llegamos a una pantalla con suelo espinoso, muy difícil de pasar por lo que previamente habremos dejado a uno de los protagonistas sin coger inmunidad (preferiblemente Head), ya que si cayeran no morirían y quedarían atrapados. Pasamos dos pantallas con cubos ex-



plosivos, una en la que hay domts, otra con perros y dos más en el mismo sentido. En la pantalla del ascensor atrapado subimos y nos dejamos caer en la puerta, pasamos la pantalla del robot y los cubos, la pantalla en la que tenemos que manejar el robot, una habitación más y llegamos a la que nos transportará a Freedom y al final.

José Miguez Vázquez (Orense)

STARQUAKE

Los códigos de los teletransportadores repartidos por las mil y una pantalla son:

Vorax	Taraq	Snool
Antio	Dulan	Zodia
Ercot	Kwake	Angor
Uplan	Argol	Kranz
Razan		

Para acceder a la pantalla donde se debe depositar cada objeto recogido se sigue el siguiente camino:

a) Acceder al teleportador Kwake.

b) Subir todo lo que se pueda.

c) Coger el camino de la derecha y llegar hasta tocar la pared que está más a la derecha.

Francesc Ascensi (Barcelona)

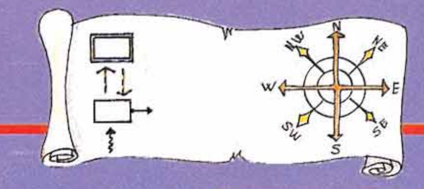
GALAXIAN

Poke &H9221,0 Vidas infinitas.

Crackedboy (Barcelona)



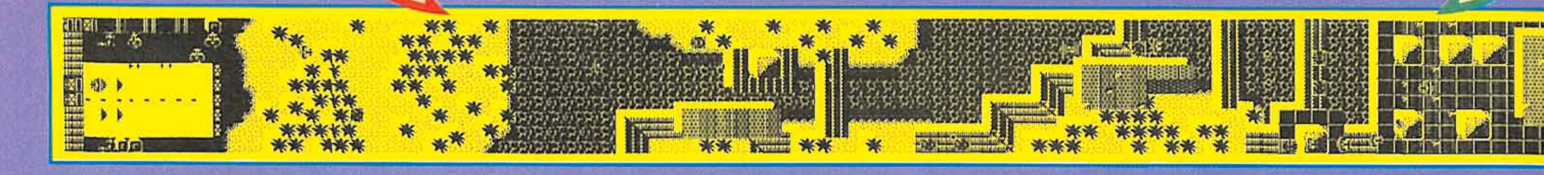
IMPACT
Impact
BONUS
SCORE
0030225
FRAME
002
Impact
SCORE
0000025
FRAME
011
Impact
SCORE
0001865
FRAME
001
SYSTEM 4
SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Teléf.: 450 44 12. - 28040 MADRID



NIVEL 1

■ Los primeros enemigos que nos tropezamos son aviones y tanques.

■ Bajo las casetas se ocultan peligrosos tanques que aparecerán de repente.

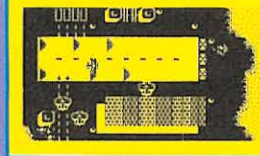


NIVEL 2

■ Las lanchas de desembarco dejarán sobre las playas elevado número de tanques.

■ Las bombas son imprescindibles para acabar con los barcos en alta mar.

■ Un avión aparece por nuestra retaguardia, debemos intentar ponernos a su espalda.



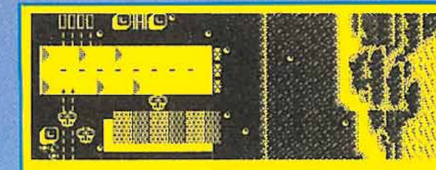






NIVEL 3

■ Tres buques enemigos protegen el mar, cargados con cuatro cañoneras y pequeñas lanchas.

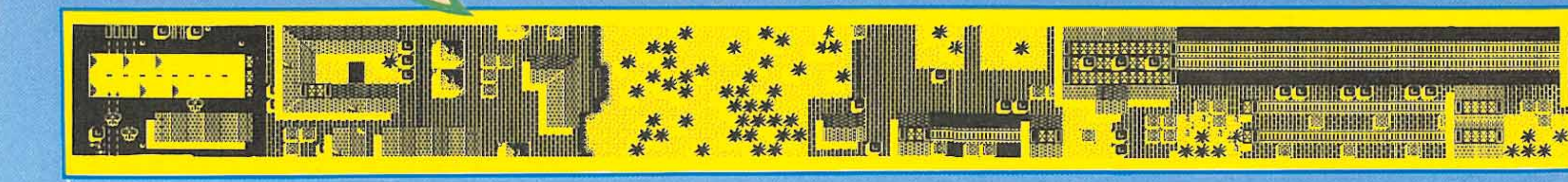






NIVEL 4

■ Aparecen nuevamente bunquers semejantes a los de la primera fase.



el Mapa

■ Bunquers protegidos por dos nidos antiaéreos esconden también grupos de tanques.

■ La casa oculta una nave que sólo podrá ser destruida con disparos y bombas.

■ Los antiaéreos necesitan más de dos disparos para poder ser destruidos.



■ El mayor portaaviones enemigo está a nuestra vista. Dispone de nueve antiaéreos.

■ Una vez en tierra, nuevos bunquers ocultan al enemigo.

■ Una nueva nave aparece en escena.

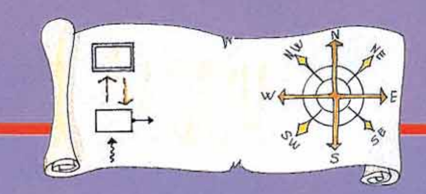
MICRO Manía
Sólo para adictos

■ En el puerto, además de dos molestos barcos, debemos evitar los ataques de los tanques.

■ Una estación de trenes oculta una gigantesca nave.

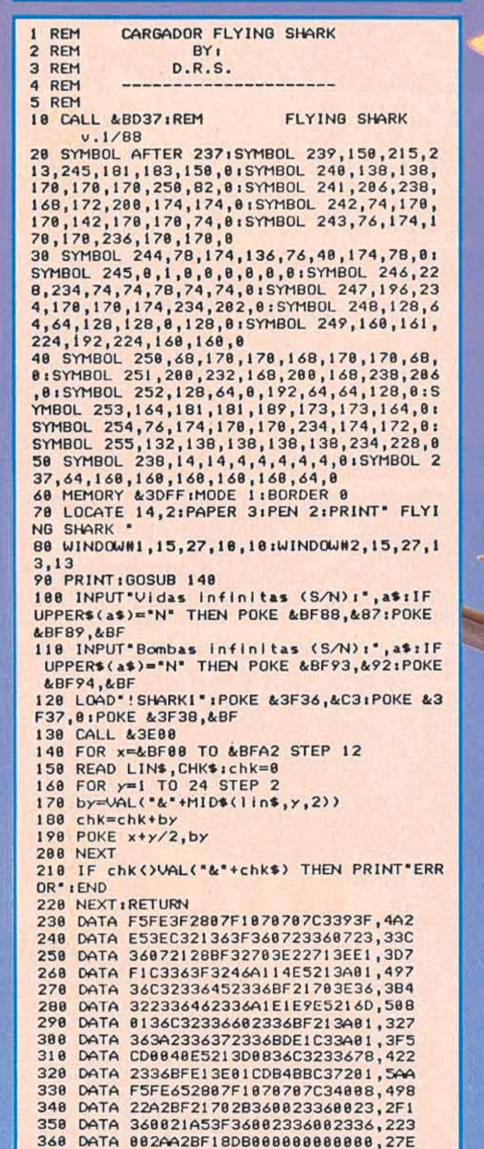
■ Necesitaremos tres bombas para superar la barrera de antiaéreos.





FLYING SHARK

AMSTRAD



```
1 REM     CARGADOR FLYING SHARK
2 REM            BY:
3 REM         D.R.S.
4 REM     ---------------------
5 REM
10 CALL &BD37:REM          FLYING SHARK
    v.1/88
20 SYMBOL AFTER 237:SYMBOL 239,150,215,2
13,245,181,183,150,0:SYMBOL 240,138,138,
170,170,170,250,82,0:SYMBOL 241,206,238,
168,172,200,174,174,0:SYMBOL 242,74,170,
170,142,170,170,74,0:SYMBOL 243,76,174,1
70,170,236,170,170,0
30 SYMBOL 244,78,174,136,76,40,174,78,0:
SYMBOL 245,0,1,0,0,0,0,0,0:SYMBOL 246,22
8,234,74,74,78,74,74,0:SYMBOL 247,196,23
4,170,170,174,234,202,0:SYMBOL 248,128,6
4,64,128,128,0,128,0:SYMBOL 249,160,161,
224,192,224,160,160,0
40 SYMBOL 250,68,170,170,168,170,170,68,
0:SYMBOL 251,200,232,168,200,168,238,206
,0:SYMBOL 252,128,64,0,192,64,64,128,0:S
YMBOL 253,164,181,181,189,173,173,164,0:
SYMBOL 254,76,174,170,170,234,174,172,0:
SYMBOL 255,132,138,138,138,138,234,228,0
50 SYMBOL 238,14,14,4,4,4,4,4,0:SYMBOL 2
37,64,160,160,160,160,160,64,0
60 MEMORY &3DFF:MODE 1:BORDER 0
70 LOCATE 14,2:PAPER 3:PEN 2:PRINT" FLYI
NG SHARK "
80 WINDOW#1,15,27,10,10:WINDOW#2,15,27,1
3,13
90 PRINT:GOSUB 140
100 INPUT"Vidas infinitas (S/N):",a$:IF
UPPER$(a$)="N" THEN POKE &BF88,&87:POKE
&BF89,&BF
110 INPUT"Bombas infinitas (S/N):",a$:IF
 UPPER$(a$)="N" THEN POKE &BF93,&92:POKE
 &BF94,&BF
120 LOAD"!SHARK1":POKE &3F36,&C3:POKE &3
F37,0:POKE &3F38,&BF
130 CALL &3E00
140 FOR x=&BF00 TO &BFA2 STEP 12
150 READ LIN$,CHK$:chk=0
160 FOR y=1 TO 24 STEP 2
170 by=VAL("&"+MID$(lin$,y,2))
180 chk=chk+by
190 POKE x+y/2,by
200 NEXT
210 IF chk<>VAL("&"+chk$) THEN PRINT"ERR
OR":END
220 NEXT:RETURN
230 DATA F5FE3F2807F1070707C3393F,4A2
240 DATA E53EC321363F360723360723,33C
250 DATA 36072128BF32703E22713EE1,3D7
260 DATA F1C3363F3246A114E5213A01,497
270 DATA 36C32336452336BF21703E36,3B4
280 DATA 322336462336A1E1E9E5216D,508
290 DATA 0136C32336602336BF213A01,327
300 DATA 363A2336372336BDE1C33A01,3F5
310 DATA CD0040E5213D0836C3233678,422
320 DATA 2336BFE13E01CDB4BBC37201,5AA
330 DATA F5FE652807F1070707C34008,498
340 DATA 22A2BF21702B3600233600023,2F1
350 DATA 360021A53F3600233600 2336,223
360 DATA 002AA2BF18DB000000000000,27E
```



SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Flying Shark
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 38000: LOAD ""CODE 65400: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 65511,0: INPUT "Numero de vidas
? ";a: POKE 65513,a
  50 INPUT "Bombas infinitas? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 65522,0: POKE 65525,0
  60 INPUT "Fase inicial? "; LIN
E a$: IF LEN a$ THEN POKE 65527,
VAL a$
  70 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100
  80 INK 0: CLEAR : PRINT AT 1,9
; PAPER 1; INK 7;" FLYING SHARK
": LOAD ""CODE 52480: POKE 52564
,195: POKE 52565,120: POKE 52566
,255: RANDOMIZE USR 52480
  90 CLEAR : SAVE "SHARKbas" LIN
E 10: SAVE "SHARKbin"CODE 65400,
134: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	3215FF14D5E5235E2356	1038
2	211BCDA7ED52E1D1CA18	1414
3	CD3E323254CD2115FF22	999
4	55CD3EC332325B21A6FF	1192
5	22335BC3005B3E213232	657
6	5B21000022335B3EC332	607
7	515B21BFFF22525BC332	1103
8	5B3E2132515B2100CF22	682
9	525B21D8FF11815B0126	953
10	00EDB0C3515B21FFF911	1334
11	FFFF010062EDB83EC932	1343
12	BED43E0332A0D2AF6F67	1276
13	320DEC220EEC3E0032CA	897
14	D2C33A9E000000000000	621

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 134

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina.

```
POKES FLYING SHARK SPECTRUM

VIDAS INFINITAS:
POKE 54462,201
NUMERO DE VIDAS:
POKE 53920,N
BOMBAS INFINITAS:
POKE 60429,0
POKE 60430,0
POKE 60431,0
FASE INICIAL:
POKE 53962,N
SOLO UTILIZABLES CON TRANSFER
```

COMMODORE

```
10 REM *******   FLYING SHARK   *******
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
30 POKE 53280,6:POKE53281,1:PRINTCHR$(147);CHR$(144)
40 READ A:IFA=-1 THEN 60
50 POKE52992+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 40
60 IF S<>22560 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
70 IF PEEK(53178)<>139 THEN PRINT"TE HAS TRAGADO ALGUN NUMERO!":END
71 INPUT"  VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
72 INPUT"  BOMBAS INFINITAS (S/N)";B$
73 INPUT"  SUPER DISPARO (S/N)";C$
74 IFA$="N"THEN POKE 53147,44:POKE 53150,44
75 IFB$="N"THEN POKE 53153,44
76 IFC$="N"THEN POKE 53158,44
77 PRINTCHR$(147);CHR$(150):PRINT" YA PUEDES CARGAR NORMALMENTE EL JUEGO"
78 POKE 53280,1:POKE53281,0
79 POKE 816,0:POKE817,207
80 DATA 32,165,244,169,14,141,211,2,169,207,141,212,2,96
90 DATA 169,76,141,127,192,169,32,141,128,192,169,207,141,129
100 DATA 192,76,172,207,198,2,240,3,76,65,192,162,0,189
110 DATA 179,207,149,115,232,224,8,208,246,120,169,47,133,0
120 DATA 169,127,141,13,220,169,236,141,22,3,169,196,141,23
130 DATA 3,169,193,141,24,3,169,254,141,25,3,177,117,81
140 DATA 168,230,169,81,168,198,169,132,123,72,152,41,63,168
150 DATA 104,81,115,164,123,145,117,200,208,229,230,118,165,118
160 DATA 197,120,208,221,162,0,189,0,72,157,0,197,189,0
170 DATA 73,157,0,198,232,208,241,169,101,162,0,160,160,32
180 DATA 0,197,169,49,141,20,3,169,234,141,21,3,88,169
190 DATA 173,141,254,21,141,1,22,141,22,44,169,96,141,132
200 DATA 25,76,0,139,169,45,133,2,76,0,192,0,2,0
210 DATA 31,0,74,0,139,-1
```

```
POKES FLYING SHARK COMMODORE

VIDAS INFINITAS:
POKE $1BFE,$AD
POKE $1C01,$AD
BOMBAS INFINITAS:
POKE $3216,$AD
SUPER DISPARO:
POKE $1F84,60
```


Los 20 Recomendados
1 BUGGY BOY (ELITE) * *
2 PREDATOR (ACTIVISION) * * *
3 FLYING SHARK (FIREBIRD) * * *
4 BRAVESTARR (GO) * * *
BRAVESTARR
11 MATCH DAY II (OCEAN) * * * *
12 NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX (MARTECH) * * *
13 BASIL THE MOUSE DETECTIVE (GREMLIN) * *
14 CALIFORNIA GAMES (EPYX) * * * *
California GAMES
15 COMBAT SCHOOL (OCEAN) * * *

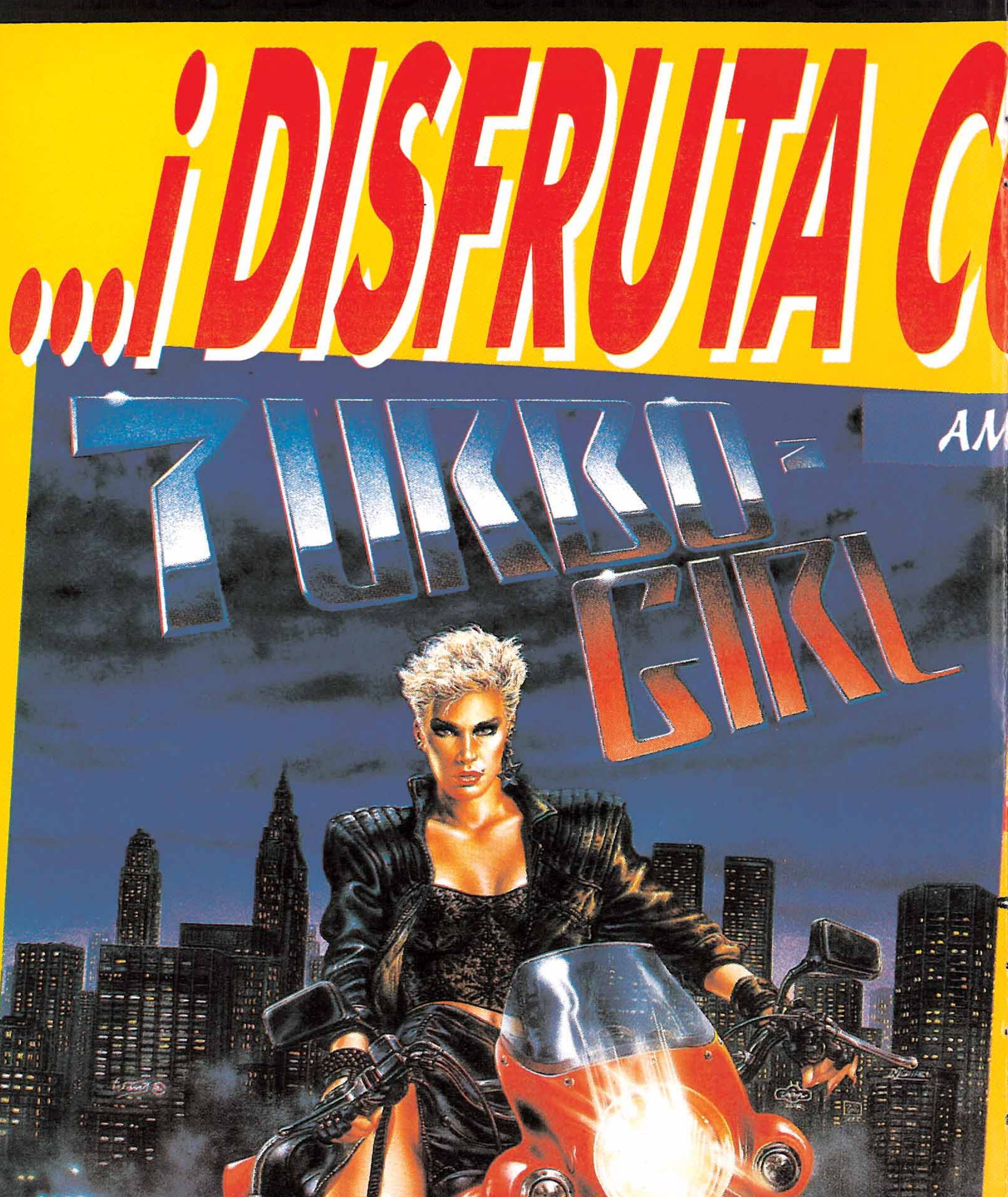

JORNADA, AHORA...
ON TU CHICA!
STRAD · SPECTRUM · MSX·MSX2 · disco
¡DEBERÍA COMPROBAR EL COMPRESOR AXIAL... SUENA MAL!
¡!
CUIDADO
¡HEY...
¡¡NOKIS A LAS TRES!!
SCRiiii...
PERFECTO EL SISTEMA DE RETROPROPULSORES...
?
¡TROMPOS AHÍ ENFRENTE!
ZIUU ZIUU
¡AH,CON QUE ESAS TENEMOS,TOMA...
HA HA HA HA HA HA
¡UF!


DE CAER AL
VACÍO!
HUNDRA
DINAMIC



LOS RUIDOS DE LA NOCHE SON LA MÚSICA QUE ENVUELVE ESTA AVENTURA
UHU
UHU
¿QUE?
CRASH
CROAC
KSHIOOW
POK
¡TOMA LEÑA, MALDITO DRAGÓN!
MALDITA PIRAÑA ¡ME HA ROTO EL VESTIDO!
SPLASH
¡MURCIELAGOS! ¡QUE ASCO!
FLOP
FLOP
FLOP
FLOP
PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID. TELEX: 4412
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (tres líneas)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 18 04

HA SIDO UNA DURA





	Juego	Compañía	Spectrum	Amstrad	Commodore	MSX
5	PLATOON	(OCEAN)	*	*	*	
6	LA ABADÍA DEL CRIMEN	(MISTER CHIP)	*	*		*
7	AFTEROIDS	(MADE IN SPAIN)	*	*		*
8	GRYZOR	(OCEAN)	*	*	*	
9	TOUR DE FORCE	(GREMLIN)	*	*	*	
10	ALTERNATIVE WORLD GAMES	(GREMLIN)	*	*	*	
16	DEFLEKTOR	(GREMLIN)	*	*	*	
17	FIFTH QUADRANT	(BUBBLE BUS)	*	*	*	
18	OUT RUN	(U.S. GOLD)	*	*	*	
19	FERNANDO MARTÍN	(DINAMIC)	*	*	*	*
20	THUNDERCATS	(ELITE)	*	*	*	

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX

MICRO Manía
Sólo para adictos


PROEIN
SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA
Los Super Exitos
CHAMPIONSHIP
SPRINT
ATARI
Commodore 64/128
Cassette
SEGA
SUPER
HANG-ON
AMSTRAD/SCHNEIDER CASSETTE
GALACTIC
GAMES
ZAPP SIZZLER
I+K
RAMPAGE
Disponibles con.
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass./disco)



Todos los programas en Código Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente.* Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto.* Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador los salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENÚ". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.**. El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** tecleada, lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

***NOTA:** este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum+3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente:*

— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum, publicados en la sección «Patas Arriba» constan de dos listados que se complementan.

Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado 1 (programa Basic) y lo salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE 1. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP, que no es otra cosa que un volcado en la memoria de los datos anteriormente introducidos, pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiera. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ____________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ____________________
   5 CLEAR 65518: LET menu-6000
  10 FOR n-65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n.c: NEXT n
  15 DATA 42.75.92.126.254.193.4
0.6.205.184.25.235.24.245.54.65.
201
  70 LET a$-"": POKE 23658.8
 100 LET a-10: LET b-11: LET c-1
2: LET d-13: LET e-14: LET f-15
 200 LET li-1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA". LINE l$: IF
l$-"" THEN GO TO 6000
1002 FOR n-1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner-VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9.PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
              DATOS  ": LINE d$
1008 IF d$-"" THEN GO TO 6000
1009 LET cx-24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx.0;d$;AT cx.21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n-1 TO 20
1110 LET w$-d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx.n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch-0
1210 FOR n-1 TO 20 STEP 2
1215 LET he-VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch-ch+he: NEXT n
1250 LET ct-0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$-a$+d$
2000 LET li-li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2.0: OUT 254.2: POKE
23689.PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST     "
6100 LET i$-INKEY$: IF i$-"" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$-"I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$-"S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$-"L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$-"T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$-"D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$-"O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$-"R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$-CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)". LINE n$: IF n$-"" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO F
UENTE: ";n$;" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET a$-a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di. PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
. LINE n$: IF n$-"" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO O
BJETO: ";n$;" SALVADO"'"Inicio:
";di."Longitud: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m-1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)". LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li-CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$-a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10.5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ".di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5.6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n-1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9.7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7.5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11.4;"RESTAN:";AT
11.17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n-1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di.VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di-di+1
9018 PRINT AT 11.12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10.8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R n-1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```



De los mismos autores del Renegade llega hasta nosotros este nuevo programa, en el que la variedad de situaciones y la calidad de escenarios y movimientos se unen para crear un juego terriblemente adictivo.

Pedro José Rodríguez Larrañaga

En Gryzor desempeñas el papel de un comando especial (o dos si escoges la opción de dos jugadores) que debe infiltrarse en el sistema de defensa que una poderosa especie alien ha construido en la Tierra para desde allí planear una invasión organizada del planeta. Dispones de cuatro vidas y la ayuda de tu fusil, aunque podrás a lo largo del juego conseguir armamento más eficaz y sofisticado. Lance (así se llama el primer jugador, mientras que el segundo responde al nombre de Bill) puede disparar en todas direcciones, incluso agachado y hacia arriba, y realizar grandes saltos cuya dirección podrá variar a voluntad mientras se encuentre en el aire.

Primera fase

Fase 1A. Nos encontramos en un terreno montañoso que sigue el curso del río y nuestro objetivo es atravesar las 14 pantallas que lo componen caminando hacia la derecha. Observad que en ésta y en todas las fases de este tipo al atravesar una pantalla resulta imposible volver a la anterior, y que los decorados se desplazan lateralmente de forma que cada nueva pantalla sigue conteniendo parte del escenario de la anterior.

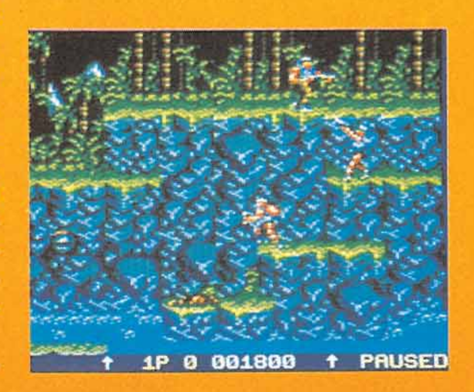
Igualmente encontraremos diferentes elementos que aparecerán en fases posteriores, por lo que conviene conocerlos bien desde un principio. Encontrarás entre las rocas unos pequeños ojos que disparan continuamente y podrán ser destruidos con varios disparos, y también necesitan varios impactos las tanquetas y cañones. Las compuertas necesitan un único disparo certero aunque es preciso que estén abiertas en ese momento, y al ser destruidas surgirá de ellas una pequeña nave que se posará en los alrededores y proporcionará un arma especial a nuestro personaje (láser, multidisparo lateral o multidisparo central). También proporcionan armas especiales las pequeñas naves que aparecerán en algunas pantallas si consigues destruirlas.

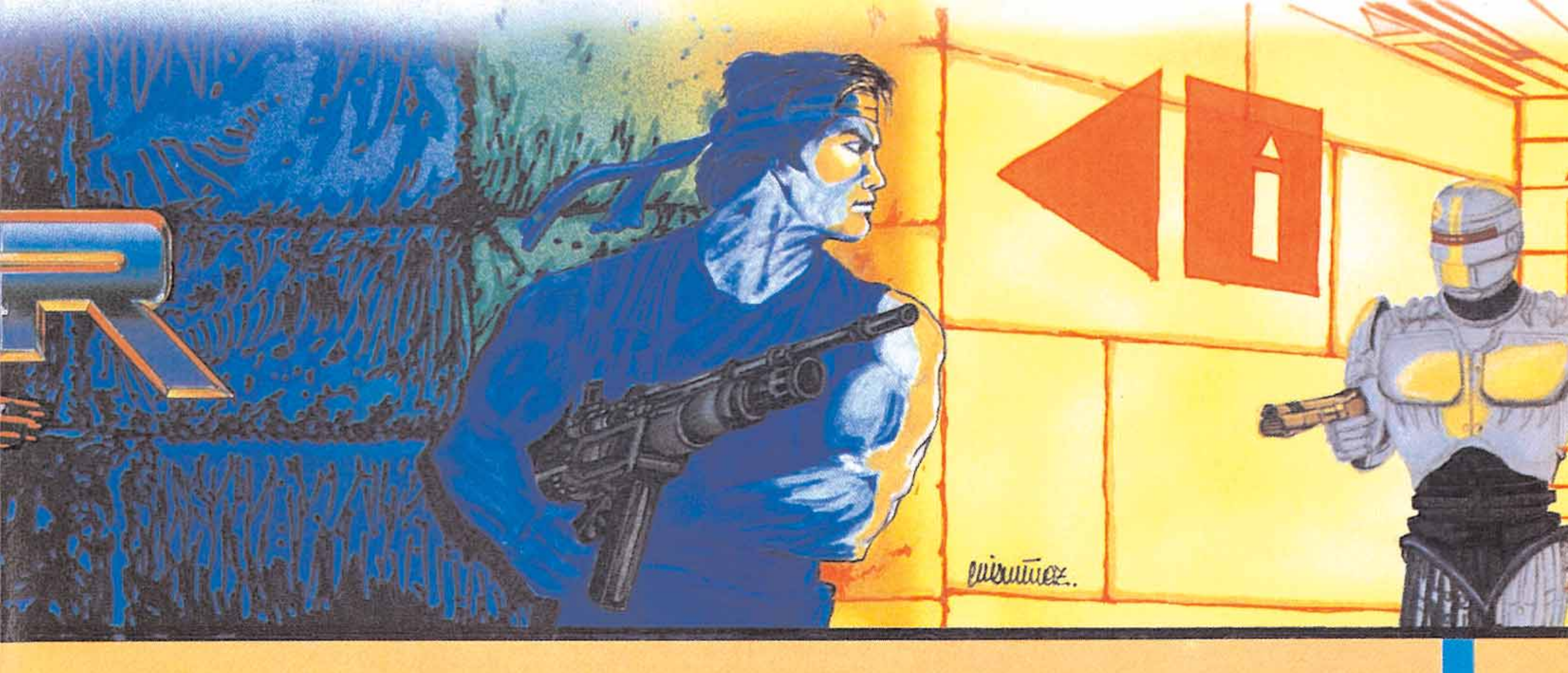


La única precaución que debes tomar es en el puente, pues existen dos cargas explosivas ocultas en él a ambos lados, que deberás esquivar saltando. Es posible colocarse a diferentes niveles dentro de la estructura montañosa saltando hacia abajo o hacia arriba, con la única restricción de los momentos en los que camines sobre el río, pues en ellos solamente podrás desplazarte lateralmente. Una vez en la puerta de seguridad destruye el soldado y el ojo, y evitando los cañones que lanzan pesados proyectiles parabólicos, dispara al disco brillante que se encuentra sobre el muro. Tras muchos impactos el disco quedará destruido y podrás atravesar la pantalla.

Fase 1B. Esta fase, muy similar a la 2B, transcurre en los pasillos del centro militar alien. En cada brazo del corredor hay una barrera de seguridad que deberás franquear para continuar avanzando, teniendo en cuenta que existe un límite de dos minutos de tiempo para atravesar el pasillo, y que de no conseguirlo en dicho plazo se te ofrecerá un minuto más con la pérdida de una vida.

Como comprobarás un campo de





fuerza giratorio te impide avanzar en cada brazo del pasillo, y para desactivarlo es necesario destruir el disco de control que se encuentra al fondo de cada corredor. No confundáis dicho disco con otros que son únicamente cañones camuflados, pues podrás reconocerlo fácilmente observando que brilla al recibir un impacto. Evita los disparos de los soldados que atraviesan el fondo del corredor, los disparos de los cañones de las paredes (cañones que, dicho sea de paso, pueden ser destruidos) y las plataformas que avanzan a ras de suelo y pueden ser eliminadas disparando agachado. Por si tienes alguna duda respecto a la localización del disco de control, en el primer tramo el disco se encuentra en el centro normal, en el segundo tramo a la derecha normal, en el tercero en el centro abajo y en el cuarto tramo en el centro normal. Una vez destruido el disco de control, el campo de fuerza desaparecerá automáticamente y nuestro personaje avanzará hasta el siguiente brazo de pasillo. Una vez atravesado el cuarto y último tramo podrás continuar la aventura.



Fase 1C. En la única pantalla de esta fase debes destruir los dos grandes cañones consiguiendo varios impactos cuando se abran las portezuelas que los ocultan a la vez que esquivas sus disparos. Los cuatro focos pueden ser destruidos también aunque no es imprescindible. Una vez destruido el primer cañón aparecerá en la parte superior de la pantalla un gran ojo móvil que dispara peligrosos proyectiles y que debes igualmente destruir. Para finalizar esta fase es suficiente con eliminar los dos cañones y el ojo, momento en el cual podrás cargar la siguiente fase del cassette.

Segunda fase

Fase 2A. De similares características a la fase 1A, en este caso las 14 pantallas que la componen están dispuestas de abajo a arriba y para avanzar deberás realizar continuos saltos aprovechando los suelos y las plataformas móviles. Además de los peligros ya conocidos en esta fase debes esquivar las bombas que caen de un boquete en la estructura y evitar caer al borde inferior de la pantalla, pues ante la imposibilidad de retroceder perderías una vida en la caída.

En la pantalla más alta de la fase encontrarás un gran edificio, mientras soldados enemigos atraviesan la pantalla lateralmente. Dos ojos y un cañón protegen el edificio, y para destruirlo será necesario acabar con el cañón y el objeto situado en la cúpula del edificio, no siendo imprescindible destruir los dos ojos a no ser que te molesten demasiado en tu tarea.

Fase 2B. Un pasillo prácticamente idéntico al de la fase 1B, con la diferencia de que en este caso los tramos son cinco y los discos de control para los cinco tramos se encuentran respectivamente en la parte derecha arriba, centro normal, centro abajo, centro arriba y en el centro normal.

Fase 2C. Destruye el cañón como hiciste con los otros, sin preocuparte de los cuatro focos circulares. Una vez destruido el cañón aparecerán en la parte superior de la pantalla cuatro monstruos que disparan continuamente y realizan movimientos cíclicos en grupos de dos. Los monstruos son únicamente vulnerables cuando se reagrupan, siendo éste el momento en el que deberás disparar contra ellos consiguiendo, como siempre, varios impactos. Al eliminar los cuatro personajes podrás cargar el último y definitivo bloque del cassette.

Tercera fase

La tercera fase es un único y largo recorrido en busca del centro neu-



rálgico de los invasores, y sus 31 pantallas deberán ser recorridas de izquierda a derecha. Las novedades se presentan en forma de descargas eléctricas y brazos mecánicos que surgen del techo. En la pantalla 27 una gigantesca cabeza sirve de salida a peligrosos enemigos. Para continuar tu camino tendrás que destruir la gran cabeza, para lo cual lo más recomendable es poner la rodilla en tierra y disparar continuamente hacia arriba.

Ya estamos muy cerca de la meta. En las pocas pantallas que quedan observarás cabezas situadas en suelo y techo que vomitan peligrosos proyectiles. Por fin, en la última pantalla, un gran corazón bloquea la salida hacia el exterior al tiempo que voraces escorpiones surgen de los cuatro bloques que lo rodean. Es posible destruir dichos soportes, con lo que además conseguirás detener la

AMSTRAD

```
10 REM Cargador del Gryzor
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A04F:READ a$:b
=VAL("&"+a$):POKE n,b:c=c+b:NEXT:IF c<>6
064 THEN PRINT"Error en los DATA!":END
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A026,167 ELSE INPUT"N
umero de vidas? ",a$:IF a$<>""THEN POKE
&A02B,VAL(a$):POKE &A02C,VAL(a$)
50 INPUT"Inmune a disparos,plataformas,c
aidas,   descargas y escorpiones? ",a$:I
F UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A031,201:POKE
 &A036,24
60 INPUT"Cargar cualquier fase? ",a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A03E,24:POKE &A
043,62:POKE &A044,1
70 INPUT"Numero de subfases? (1-3) ",a$:
IF a$<>""THEN POKE &A049,VAL(a$)
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 90:
|TAPE
90 CLS:MEMORY &7FFF:LOAD"!":CALL &A000
100 DATA F3,21,1C,80,1,31,1,11,0,80,3E,A
,ED,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B
1,20,F2,21,25,A0,22,41,80,C3,1C,80,3E,3D
,32,26,15,21,3,3,22,F3,B,3E,C0,32,3,18,3
E,20,32,17,11,32,21,18,3E,28,32,81,1D,21
,D6,16,22,A8,4,3E,3,32,12,C,C3,19,4
```

SPECTRUM

```
  1 REM ************************
  2 REM ***                  ***
  3 REM ***   J.E.BARBERO    ***
  4 REM ***                  ***
  5 REM ************************
  6 REM
  7 REM
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999
 20 LOAD ""CODE
 30 LOAD ""SCREEN$
 40 POKE 65048,56: POKE 65049,0
 50 RANDOMIZE USR 65024
 60 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
S (1-255)? ";V: POKE 33015,V
 70 RANDOMIZE USR 32768
 80 SAVE "CARGRYZ" LINE 10
```

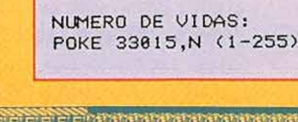
POKES AMSTRAD GRYZOR

VIDAS INFINITAS:
POKE &1526,167
NUMERO DE VIDAS:
POKE &BF3,N
POKE &BF4,N
INMUNE A DISPAROS Y PLATAFORMAS:
POKE &1803,201
POKE &1117,24
POKE &1821,24
CARGAR CUALQUIER FASE: NUMERO DE SUBFASES (1-3):
POKE &c12,n

POKES GRYZOR SPECTRUM

NUMERO DE VIDAS:
POKE 33015,N (1-255)

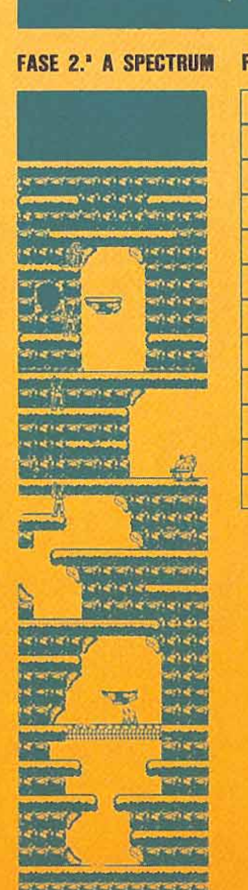
FASE 1.ª A SPECTRUM





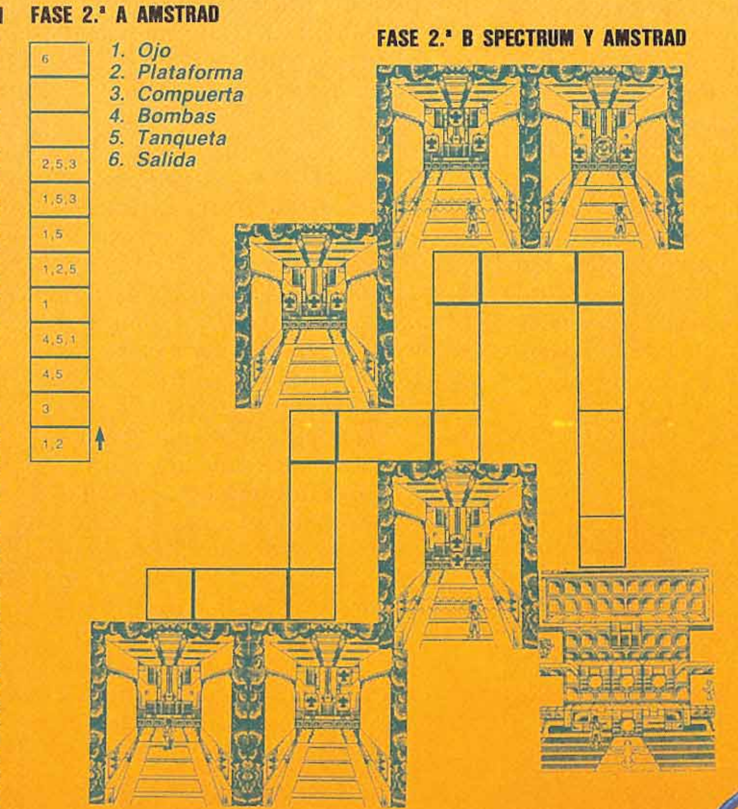
FASE 2.ª A SPECTRUM

FASE 2.ª A AMSTRAD



1. Ojo
2. Plataforma
3. Compuerta
4. Bombas
5. Tanqueta
6. Salida

FASE 2.ª B SPECTRUM Y AMSTRAD



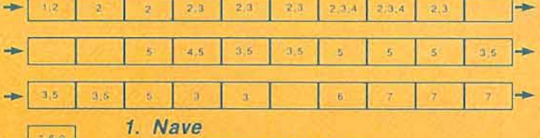
FASE 3.ª SPECTRUM



aparición de escorpiones, pero el objetivo fundamental es acabar con el corazón que te impide escapar del complejo alien. Tras muchos disparos el corazón explotará en mil pedazos dejando libre el camino al exterior. El juego ha terminado. El mensaje final tiene guasa, por lo que preferimos que lo descubráis vosotros mismos.



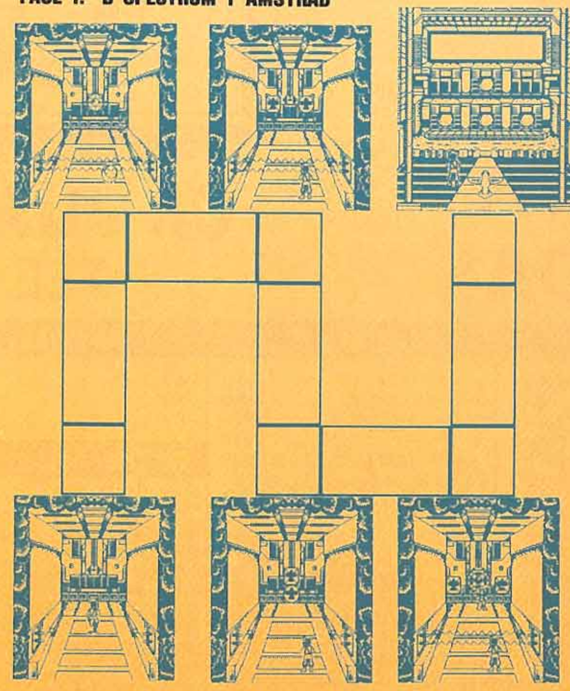
FASE 3.ª AMSTRAD



1,2	2	2	2,3	2,3	2,3	2,3,4	2,3,4	2,3	
		5	4,5	3,5	3,5	5	5	5	3,5
3,5	3,5	5	3	3		6	7	7	7
7,8,9									

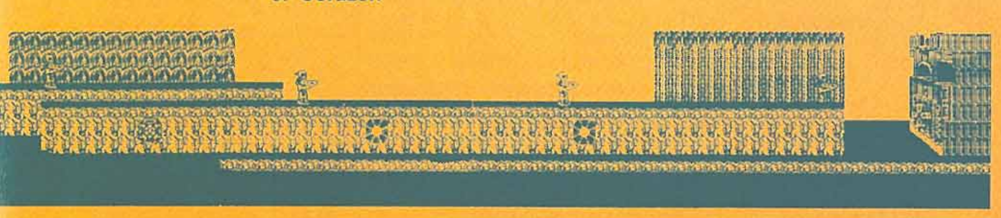
1. *Nave*
2. *Descargas eléctricas*
3. *Tanqueta*
4. *Compuerta*
5. *Brazos mecánicos*
6. *Monstruo*
7. *Cabezas*
8. *Escorpiones*
9. *Corazón*

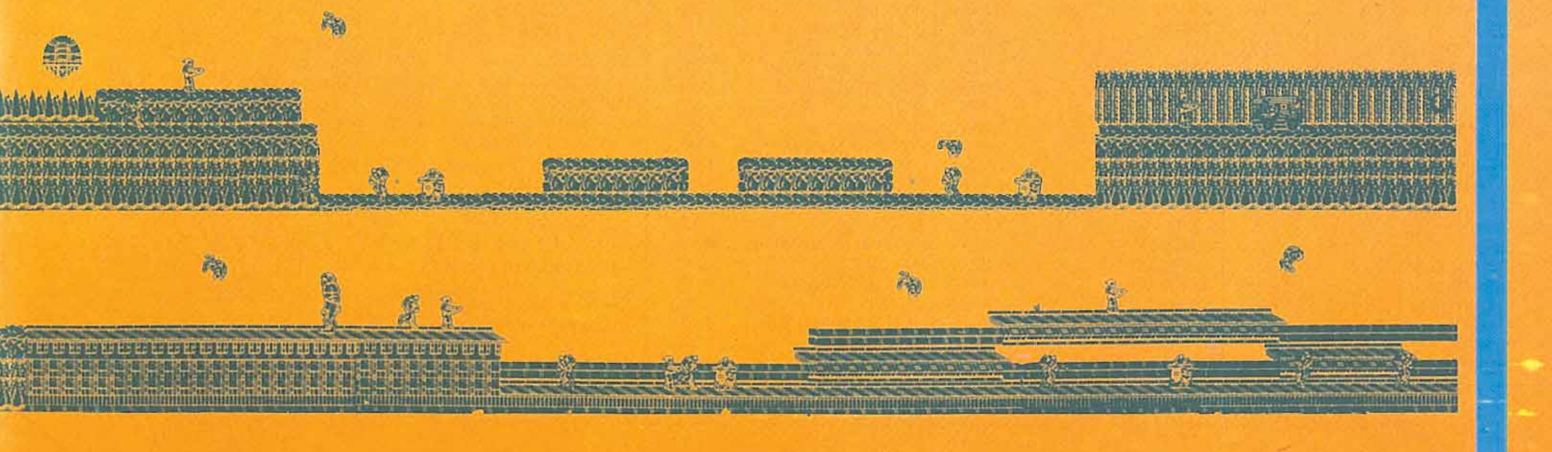
FASE 1.ª B SPECTRUM Y AMSTRAD



FASE 1.ª C SPECTRUM













COCO

¡NUEVA TIENDA!

C/. JUAN ALVAREZ MENDIZAI

TEL. (91) 248 54 81 METRO: ARGUELI

AMSTRAD	
MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY 3	8.000-D
ADVANCED ART STUDIO	8.400-D
ART STUDIO	5.500-D
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BATTLE OF BRITAIN	2.000-D
BOB WINNER	2.500-D
BUGGY BOY	875
BARBARIAN	1.200
CALIFORNIA GAMES	875
CHAMONIX CHALLENGE	875
CHAMONIX CHALLENGE	1.950-D
CORRECAMINOS/SOLOMONS KEY	2250-D
CYRUS II CHESS	1.900
CYRUS II CHESS	2.800-D
COLOSSUS CHESS 4	1.800
COLOSSUS CHESS 4	3.600-D
CAPITAN AMERICA	875
COMMANDO	2.250-D
COMMANDO	875
DEFLEKTOR	875
DESPERADO	875
DESPERADO/SURVIVOR	2.250-D
DON QUIJOTE/MEGACORP	2.250-D
DEATH OR GLORY	875
DINAMIC DISC PACK	2.750-D
DAKAR 4×4	2.750-D
DAKAR MOTO	2.750-D
EPYX ON AMSTRAD	3.750-D
EXOLON	875
EXOLON/ZYNAPS	2.250-D
EL CID	875
ENDURO RACER	880
ENDURO RACER	2.200-D
FREDDY HARDEST	875
FREDDY HARDEST/PHANTIS	2.250-D
FREDDY HARDEST/PHANTIS	2.250-D
F. MARTIN BASKET	875
F. MARTIN BASKET	2.250-D
GOODY	995
GOODY	1.995-D
GUADALCANAL	880
GUADALCANAL	2.200-D
GAUNTLET II	875
GAUNTLET II/720	2.250-D
GRYZOR	875
GRAND PRIX 500 CC	995

AMSTRAD	
GRAND PRIX 500 CC	2.200-D
GHOSTS'N GOBLINS	2.850-D
I K +	880
I K +	2.200-D
INDIANA JONES/720	2.250-D
IZNOGOUD	1.200
IZNOGOUD	2.750-D
JACKAL	875
JACKAL	2.200-D
MATCH DAY 2	875
MATCHDAY2/PHANTOM CLUB	2.250-D
MASTER DEL UNIVERSO	875
MASK 2	875
NIGEL MANSELL G. PRIX	875
OUT RUN	1.200
OUT RUN	2.250-D
PLATOON	875
PACK MONSTRUO	1.200
PACK MONSTRUO	2.250-D
PHANTOM CLUB	875
PROHIBITION	1.200
PROHIBITION	2.750-D
PHANTIS	875
RENEGADE	875
RENEGADE/WIZBALL	2.250-D
RAMPAGE	880
RAMPAGE	2.200-D
RAMPARTS	875
STARTING BLOCKS	2.750-D
SUPER HANG ON	2.200-D
SUPER SPRINT	880
SUPER SPRINT	2.250-D
SAMURAI TRIL./THING B.B.	2.250-D
SENTINEL	875
STIFFLIP/BARBARIAN	2.250-D
TRIVIAL PURSUIT	3.400
TRIVIAL PURSUIT	4.300-D
TENNIS 3D	995
TENNIS 3D	2.200-D
TRAPDOOR 2	875
TRAPDOOR 2	1.950-D
THE VIKING	1.950-D
WONDER BOY	880
WONDER BOY	2.200-D
WORLD GAMES	875
YOGI BEAR	875
YOGI BEAR	1.950-D
ZOMBI	1000-D
3D GRAND PRIX	2.000
3D GRAND PRIX	2.800-D
6 PAK 1	1.750

AMSTRAD	
6 PAK 1	2.750-D
6 PAK 2	1.750
6 PAK 2	2.750-D

PCW 8256 - 8512	
ACE	4200
BATMAN	3.000
BOUNDER	3.800
BRUNO BOXING	4.200
COLOSSUS CHESS 4	3.800
CYRUS II CHESS	4.200
CLASSIC COLLECTION VOL.1	3.800
CLASSIC COLLECTION VOL.2	3.800
DISTRACTION (3 JUEGOS)	4.200
FAIRLIGHT 2	3.500
HEAD OVER HEELS	3.200
JAMES BOND 007	3.500
MATCH DAY2	3500
ORPHEE (CONVERSACIONAL)	4.200
PAK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3.800
SNOOKER BILLAR	4.200
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
STAR GLIDER	5.200
TAU CETI	4.200
TOMAHAWK	4.200
JOYTICK + INTERFACE (SIN JUEGO)	5.500

PC1512 Y COMPATIBLES	
ACE	4.400
ACE 2	4.400
ARKANOID	3.900
ALEX H. BILLAR	2.300
AJEDREZ	3.900
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADE IN EUROPE	5.200
DECISION IN THE DESERT	5.200
DESTROYER	5.000
EPYX ON PC (3 JUEGOS)	3.900
F 15 STIKE EAGLE	4.500
GATO	3.500
GOODY	4.400
INFILTRATOR	3.900
LIVINGSTONE SUSPONGO	4.400
LAST MISSION	4.400
MARBLE MADNESS	4.700
MEAN 18 GOLF	4.500
MACADAM BUMPER	3.900
PROHIBITION	3.900
PROGOLF	2.300

PC 1512 Y COMPATIBLES	
SUB BATTLE	5.500
STARGLIDER	5.200
SOLO FLIGHT	4.400
STRIP POKER	3.900
SILENT SERVICE	5.000
STORM	2.300
TWO ON TWO	5.000
TOP GUN	3.900
WORLD CLASS LEADER BOARD	3.900
WORLD GAMES	4.500
5 A SIDE (FUTBOL)	2.300

JOYSTICK'S	
CHEETAH 125+	2.200
CHEETAH MACH1	3.400
KONIX (SPEED KING)	2.800
QUICK SHOT 1	1.100
PHASOR ONE	3.200
PRO 9000	3.400
MAGNUM (MICROSWITCH)	3.200

MATERIAL OFERTAS	
DISCOS 3'' AMSOFT 10 U	**4.000**
DISCOS 3.5'' SC 10 U	**2.400**
DISCOS 3.5'' DC 10 U	**3.600**
DISCOS 5.25 DC/DD 10 U	**800**
CONECTOR 2 JOYSTICK CPC	**1.500**
JOYSTICK+TARJETA PC 1512	**9.800**
CABLE CASSETTE 6128	1.200
TAPA TECLADO CPC 464	2.300
TAPA TECLADO CPC 6128	2.500
TAPA TECLADO PC 1512	3.000
ARCHIVADOR 3'' 50 U	3.400
ARCHIVADOR 5'' 1/4 50 U	3.800
ARCHIVADOR «SPACE» 3.5''	3.900
ARCHIVADOR «SPACE» 5'' 1/4	4.200
CONVERTIDOR DE MONITOR EN TV (MHT.	21.900

- **IVA INCLUIDO**
- **TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELEFONO. (91) 248 54 81**

COMMODORE 64-128	
ACE 2	875
DUBBLE DOBBLE	1.500

COMMODORE 64-128	
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BATTLE OF BRITAIN	2.000-D
BUGGY BOY	875
CAPITAN AMERICA	875
COLOSSUS CHESS 4	875
COMBAT SCHOOL	875
CALIFORNIA GAMES	875
DEFLEKTOR	875
ENDURO RACER	880
FALKLANDS 82	1.200
FREDDY HARDEST875	
FLYING SHARK	1.500
GAME OVER	875
GUADALCANAL	880
GAUNTLET II	875
I K +	880
IWO JIMA	1.200
INDIANA JONES	875
KNIGHTMARE	880
MATCH DAY 2	875
NEBULUS	875
OUT RUN	1.200
OKINAWA	2.000-D
OKINAWA	1.200
POWER STRUGGLE	1.200
PEGASUS BRIDGE	2.600
PSYCHO SOLDIER	875
PROHIBITION	1.200
RAMPAGE	880
RAMPARTS	875
RYGAR	875
RENEGADE	875
STAR WARS	1.200
SUPER SPRINT	880
TOBRUK (WAR GAME)	2.200
TRANTOR	875
THUNDERCATS	875
TWO ON TWO	880
THE LAST NINJA	1.200
TAI PAN	875
THEATRE IN EUROPE	1.200
THEATRE IN EUROPE	2.000-D
WORLD GAMES	875
WINTER OLYMPIAD	875
720 [	875

*** DISPONEMOS DE JUEGOS PARA AMIGA. CONSULTARNOS.**

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

.... TEL. ....

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

....

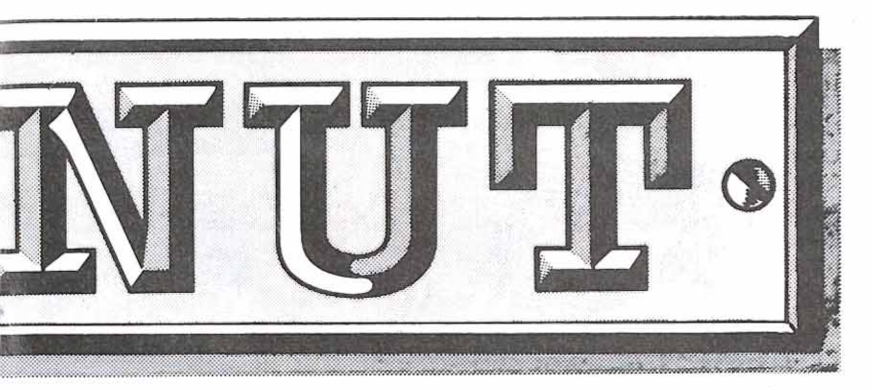
....

.... GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO





BAL, 54. MADRID 28008
LES Y VENTURA RODRIGUEZ

ABIERTO DE LUNES A SABADOS
DE 10 A 2 Y DE 4.30 A 8.30

SPECTRUM

3D GAME MAKER	1.500
AFTEROIDS	875
ANNALS OF ROME	2.400
ATHENA	875
ALIEN EVOLUTION	875
ASTERIX	875
ACE 2	875
ART STUDIO	3.000
ARTIST II	3.000
BRABESTAR	875
BUBBLE DOBBLE	1.500
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BISMARK	1.900
BATTLEFIELD GERMANY	2.600
BASIL EL RATON	875
BRIDE OF FRANCKSTEIN	875
BARBARIAN	1.200
CAPITAN AMERICA	875
CALIFORNIA GAMES	875
COMBAT SCHOOL	875
CORRECAMINOS	875
COMMANDO	875
COLOSSUS CHESS 4	875
DEATH OR GLORY	875
DESPERADO	875
DEATH WISH III	875
DARK EMPIRE (WAR GAME)	1.900
DON QUIJOTE	875
DEFLEKTOR	875
EL MUNDO PERDIDO	875
EL CID	875
EXOLON	875
ENDURO RACER	880
ERIK PHANTOM OF THE OPERA	875
FREDDY/HARDEST	875
F. MARTIN BASKET	875
FIST II	875
FLYING SHARK	1.500
FIRETRAP	875
GRYYZOR	875
GAUNTLET II	875
GUADALCANAL	880
GOODY	995
GAME OVER	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GALLIPOLI (WAR GAME)	2.200
GUNBOAT	875
GUNSHIP	2.600

SPECTRUM

GAME SET I MATCH	2.600
INDIANA JONES	875
I K +	880
IWO JIMA	1.200
JACKAL	875
JACK THE NIPPER II	875
KNIGHTMARE	880
LIVE AMMO	2.400
LIVINGSTONE SUPONGO	995
MASK 2	875
MASK	875
MATCH DAY 2	875
MEGACORP	875
MSTER DEL UNIVERSO	875
NEBULUS	875
NEMESIS	1.500
OUT RUN	1.200
PSYCHO SOLDIER	875
PHANTOM CLUB	875
PACK MOSTRUO	1.200
PEGASUS BRIDGE (WAR GAME)	2.400
PHANTIS	875
PLATOON	875
PROHIBITION	1.200
PAPER BOY	1.200
QUARTET	880
RAMPAGE	880
RENEGADE	875
RAMPARTS	875
RYGAR	875
SOLOMON'S KEY	875
STAR DUST	875
SUPER SPRINT	880
SALAMANDER	875
STIFFLIP I CO	1200
SUPER HANG ON	880
SAILING	880
STAR GLIDER	3.000
STAR FOX	875
SENTINEL	875
SAMURAI TRILOGY	875
SLAP FIGHT	875
SORCERER LORD (WAR GAME)	2.600
SILENT SERVICE	1.200
SUPER COCCER	875
TANK	875
TOBRUK (WAR GAME)	2.200
THUNDER CATS	875
TRIO	875
TRAPDOOR 2	875

SPECTRUM

TRANTOR	875
TRIVIAL POURSUIT	3.400
TWO ON TWO	880
THEATRE IN EUROPE	1.200
TERRA CRESTA	800
T T RACER	1.200
UCHI MATA	875
URIDIUM	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
WONDER BOY	880
WORLD GAMES	875
XECUTOR	875
YOGI BEAR	875
7 MAGNIFICOS	2.600
6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 2	1.750
720	875

PERIFERICOS SPECTRUM

MULTIFACE TWO	10.700
MULTIJOYSTICK	3.800
KEMPSTON (MHT)	2.200
KEM,PSTON 9KDANNER)	1.800
CABLE JOYSTICK +2 +3.	1.400
PHOENIX III-E	6.500

SPECTRUM + 3

MULTIFACE THREE	10.700
MULTIFACE THREE+CONECTOR	12.700
ACE 2	2.600
CALIFORNIA GAMES	2.600
DON QUIJOTE/MEGACORP	2.500
DINAMIC DISC PAK	2.500
GAUNTLET II	2.600
GUNSHIP	2.600
GAME SET I MARCH	3.800
GOODY	1.995
LIVE AMMO (5 JUEGOS)	3.200
PROHIBITION	2.750
PHANTIS/FREDDY HARDEST	2.500
SOLID GOLD (5 JUEGOS)	3.200
TRIVIAL PURSUIT	4.300
TOMAHAWK	2.600
TRANSFER + 3	2.500
3 HITS-1	2.000
3 HITS-2	2.000
7 MAGNIFICOS	3.800
40 PRINCIPALLES (C/VOL.)	2.500
JOYSTICK KONIX +2. +3	3.400
JOYSTICK ZERO-ZERO+2	1.800

SPECTRUM + 3

AFTEROIDS	875
ARMY MOVES	875
ARKANOID	875
ALTA TENSION 007	875
ACE OF ACES	1.200
ALPINE SKY	875
BATTLE CHOPPER	875
BEACH HEAD	875
COBRA'S ARC	875
DESPERADO	875
DEMONIA	995
DEATH WISH III	875
EL CID	875
EL MUNDO PERDIDO	875
F. MARTIN BASKET	800
FREDDY HARDEST	875
GOODY	995
HOWARD THE DUCK	880
HARD BOULED	875
INTERNATIONAL KARATE	995
INDY 500	875
LIVIGNSTONE SUPONGO	995
MISTERIO DEL NILO	875
NUCLEAR BOWL	875
NONAMED	875
POLICE ACADEMY 2	875
PHANTIS	875
PRK/MONSTRUO	1.200
ROCKY	875
SORCERY	750
STAR DUST	875
TEMTATIONS	875
T T RACER	875
WINTER GAMES	750
747FLIGHT SIMULATOR	875
F-1 SPIRITS	5.800-K
GAME MASTER	5.200-K
MAZE OF GALIUS	5.200-K
NEMESIS 2	5.800-K
METAL GEAR (MSX 2)	5.200-K
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	5.200-K
GOONIES	4.500-K
BGREEN BERET	4.500-K
KNIGHTMARE	4.500-K
KONAMI FUTBOL	4.500-K
NEMESIS	4.500-K
Q-BERT	4.500-K
TENNIS	4.500-K
YIE AR KUNG FU 2	4.500-K

SPECTRUM + 3

520 STFM	7.500
1040 STFM	129.000
MON. FOSf. BLANCO	32.000
MON. COLOR SC1224	65.000
520 ST+MON.F.B.	105.000
520 ST+MON. COLOR	136.000
1040 ST+MON.F.B.	157.000
1040 ST+MON.COLOR	188.000
IMPRESORA SMM 804	39.900
CABLE MONITOR/TV	3.900
10 DISCOS 3.5'' SC/DD	2.400
10 DISCOS 3.5'' DD/DD	3.600

SOFTWARE ATARI ST

GESTION CONTABLE	21.900
FACTURACION	21.900
GESTION ALMACEN	16.000
CONTROL PROVEEDORES	21.900
GESTION FACTURAS (IVA)	16.000
LOS 5 MODULOS	72.800
PROCESADOR DE TEXTOS	8.400
BASE DE DATOS	12.900
LOGITIX	25.000
ST BASIC	8.400
ST LOGO	8.400
NEOCHROME	12.900
PECAN UCS PASCAL	17.500

JUEGOS ST

ADVANCED ART STUDIO	5.500
ARKANOID	3.900
BARBARIAN	3.900
CHECKMATE	3.600
COPPER X	2.300
CORRECAMINOS	3.900
GAUNTLET	3.900
GAUNTLET 2	3.900
INDIANA JONES	3.900
KARTING G. PRIX	2.300
KARATE MASTER	3.900
RANARAMA	3.900
SUB BATTLE SIMULATION	3.900
STAR WARS	4.400
TAI PAN	3.900
TRAILBLAZER	3.900
WINTER OLYMPIAD 88	4.400
XEVIOUS	3.900

*** DISPONEMOS DE JUEGOS PARA ATARI 800 XL/XE. CONSULTARNOS**

PAQUETES ATARI ST

* PARA EL ENVIO DEL MATERIAL CONSULTARNOS

Nº 1
ATARI 520 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO
IMPRESORA SMM804
140.000 ptas.

Nº 2
ATARI 520 STF
MONITOR COLOR SC1224
IMPRESORA SMM804
170.000 ptas.

Nº 3
ATARI 1040 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO
IMPRESORA SMM804
190.000 ptas.

Nº 4
ATARI 1040 STF
MONITOR COLOR SC 1224
IMPRESORA SMM804
220.000 ptas.

GARANTIA OFICIAL ATARI ESPAÑA



Miguel Alcalá

Estaba Buggy Boy apurando su copa en el Tip-Top's bar, cuando apareció completamente extenuado y sudoroso Bobby Spring, quien se le acercó para hacerle la mejor proposición de su vida: participar en la más peligrosa carrera a la que jamás se había enfrentado, «Los cuatro circuitos de Acton» como piloto del equipo americano.

Le pidió una respuesta clara y rápida. Era su única esperanza ya que había perdido a su mejor piloto y la carrera empezaba dentro de tres horas. Les quedaban por recorrer 100 millas hasta llegar al circuito. Buggy Boy sabía que era una carrera a muerte contra sí mismo, ya que su único adversario serio sería el cronómetro. Sólo pasaría de una etapa a otra haciendo una rápida carrera.

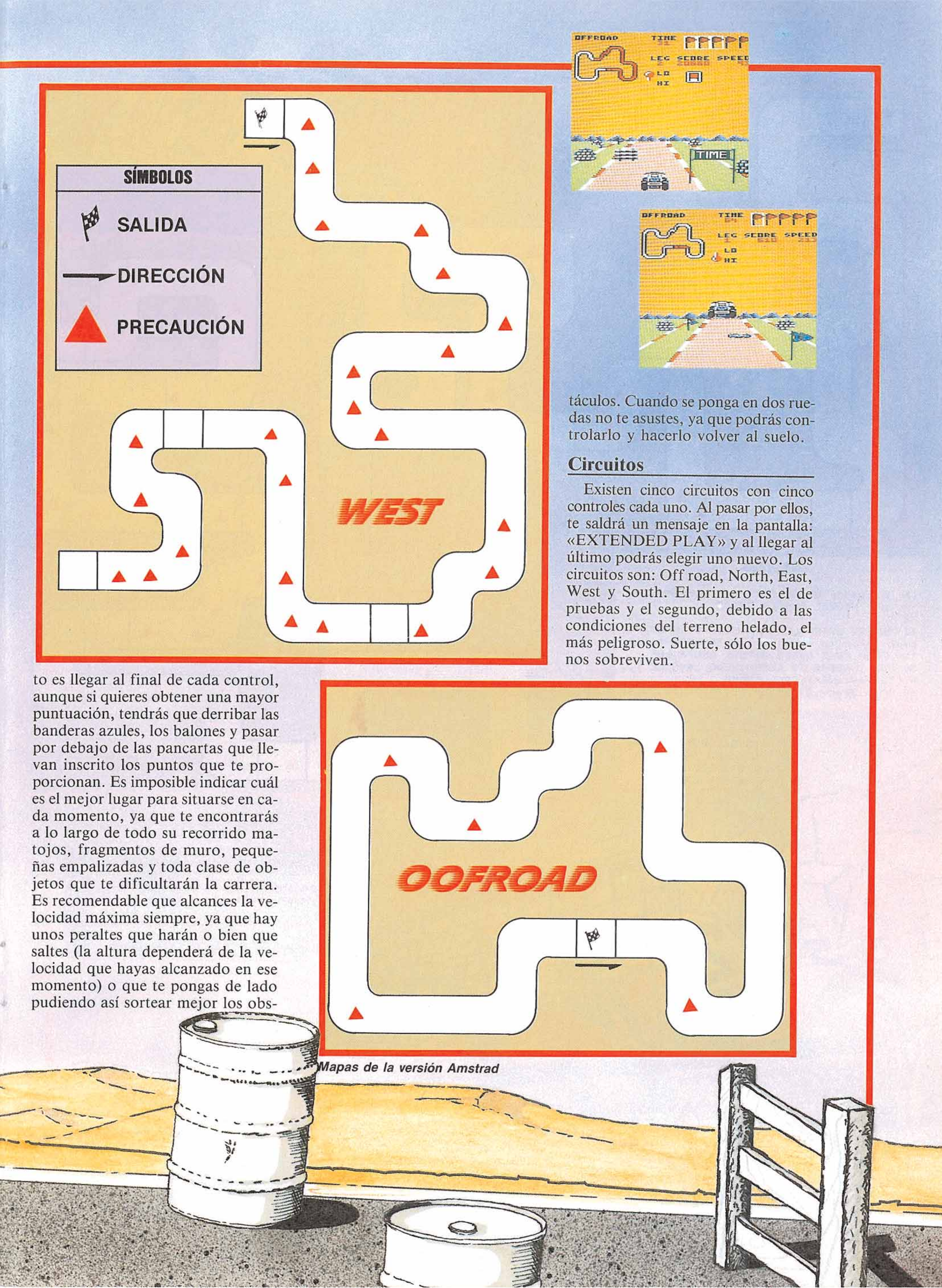
Características del coche

El coche, ante todo, destaca por su fácil manejo y debido al grosor de sus neumáticos puede chocar con los laterales de todo tipo de obstáculos sin causar ningún desperfecto, pero si chocas de frente contra alguno de ellos volcarás, provocando así una grave pérdida de tiempo. Si caes en el agua, tendrás que esperar a tener el coche en pantalla y continuar el juego, al igual que te ocurrirá si chocas con los muros de alguno de los túneles. Recuerda que cada vez que tu coche se encuentre parado tienes que meter la marcha corta «LO» con el Space o con el botón de disparo y una vez alcanzada la velocidad de 112 millas por hora cambiar a la segunda marcha «HI» obteniendo así una velocidad punta de 224 millas por hora.

EAST

Conducción

Nuestro objetivo en todo momen-

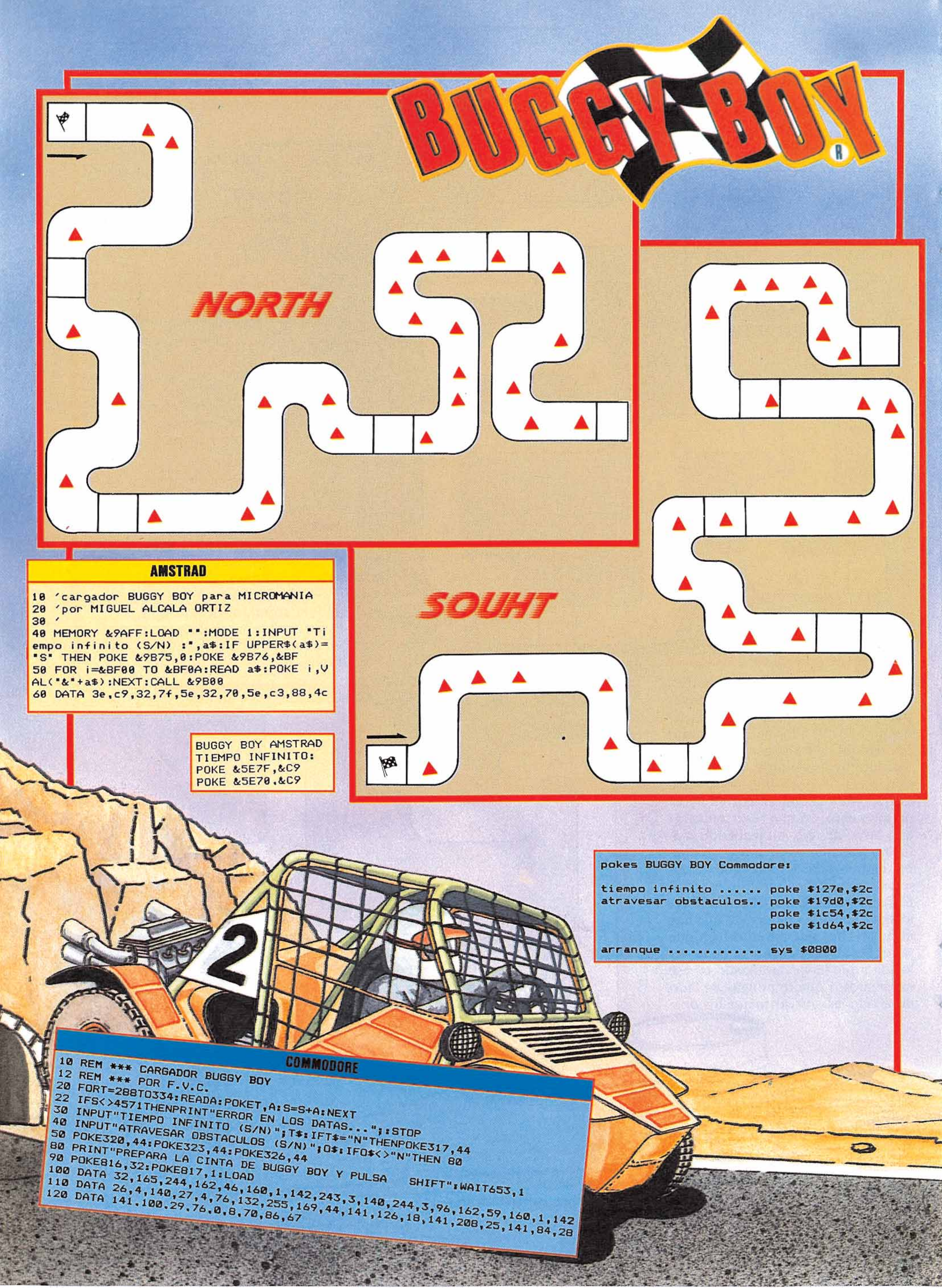


Mapas de la versión Amstrad

to es llegar al final de cada control, aunque si quieres obtener una mayor puntuación, tendrás que derribar las banderas azules, los balones y pasar por debajo de las pancartas que llevan inscrito los puntos que te proporcionan. Es imposible indicar cuál es el mejor lugar para situarse en cada momento, ya que te encontrarás a lo largo de todo su recorrido matojos, fragmentos de muro, pequeñas empalizadas y toda clase de objetos que te dificultarán la carrera. Es recomendable que alcances la velocidad máxima siempre, ya que hay unos peraltes que harán o bien que saltes (la altura dependerá de la velocidad que hayas alcanzado en ese momento) o que te pongas de lado pudiendo así sortear mejor los obstáculos. Cuando se ponga en dos ruedas no te asustes, ya que podrás controlarlo y hacerlo volver al suelo.

Circuitos

Existen cinco circuitos con cinco controles cada uno. Al pasar por ellos, te saldrá un mensaje en la pantalla: «EXTENDED PLAY» y al llegar al último podrás elegir uno nuevo. Los circuitos son: Off road, North, East, West y South. El primero es el de pruebas y el segundo, debido a las condiciones del terreno helado, el más peligroso. Suerte, sólo los buenos sobreviven.



AMSTRAD

```
10 'cargador BUGGY BOY para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 '
40 MEMORY &9AFF:LOAD "":MODE 1:INPUT "Ti
empo infinito (S/N) :",a$:IF UPPER$(a$)=
"S" THEN POKE &9B75,0:POKE &9B76,&BF
50 FOR i=&BF00 TO &BF0A:READ a$:POKE i,V
AL("&"+a$):NEXT:CALL &9B00
60 DATA 3e,c9,32,7f,5e,32,70,5e,c3,88,4c
```

```
BUGGY BOY AMSTRAD
TIEMPO INFINITO:
POKE &5E7F,&C9
POKE &5E70,&C9
```

```
pokes BUGGY BOY Commodore:

tiempo infinito ...... poke $127e,$2c
atravesar obstaculos.. poke $19d0,$2c
                       poke $1c54,$2c
                       poke $1d64,$2c

arranque ............. sys $0800
```

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR BUGGY BOY
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=288TO334:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>4571THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...";:STOP
30 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE317,44
40 INPUT"ATRAVESAR OBSTACULOS (S/N)";O$:IFO$<>"N"THEN 80
50 POKE320,44:POKE323,44:POKE326,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BUGGY BOY Y PULSA   SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,243,3,140,244,3,96,162,59,160,1,142
110 DATA 26,4,140,27,4,76,132,255,169,44,141,126,18,141,208,25,141,84,28
120 DATA 141.100.29.76.0.8,70,86,67
```



BRAVESTARR

Pedro José Larrañaga

Cuando Nuevo Texas pidió un ejército, la Tierra envió un solo hombre, pues era suficiente con él. Su nombre: Bravestarr. Su misión: impedir los planes del malvado espíritu Stampede y liberar el planeta de su tiranía. La supervivencia de la Tierra está, una vez más, en peligro.

Nuevo Texas es un gran planeta árido, al que se le puso tal nombre en recuerdo de los grandes páramos rocosos americanos. Pese a su extrema pobreza y sus altas temperaturas, Nuevo Texas resulta de vital importancia para la Tierra, pues contiene ricos yacimientos de kerium, el combustible sobre el que se basa la industria y la economía terrestre. Son nuevos tiempos en los que el descubrimiento de nuevas fuentes de energía ha dejado atrás el petróleo, convirtiendo a planetas como Nuevo Texas en gigantescas reservas energéticas.

Como ocurrió con los viejos buscadores de oro del Oeste, el descubrimiento de yacimientos de kerium atrajo al desolado planeta una nube de ávidos aventureros en búsqueda de fortuna. Uno de ellos, de nombre Tex Hex, ha reunido a un numeroso grupo de forajidos, con los que aterroriza a la población del planeta. Tex Hex está bajo la influencia de Stampede, el espíritu del desierto que ya habitaba en Nuevo Texas miles de años antes de la colonización humana. Stampede utiliza a Tex Hex como instrumento para conseguir sus fines, que son expulsar a todos los terrestres del planeta y hacer revivir los restos de los grandes reptiles que habitaban Nuevo Texas en sus comienzos para hacer volver al planeta a sus condiciones primitivas.

Pese a su enorme poder, Stampede no es capaz por sí mismo de realizar su objetivo. Para ello necesita la magia de Shamen, el anciano brujo indio de infinita sabiduría. Tex Hex, según instrucciones de Stampede, ha capturado a Shamen, y lo mantiene prisionero en un lugar desconocido. El viejo hechicero se niega a revelar sus conocimientos al espíritu del desierto, pues de hacerlo sería el fin de su pueblo, pero los sicarios de Stampede le someten a tortura y su cansado corazón no podrá resistir mucho más tiempo. Necesitamos un valiente que destruya los ambiciosos planes de Stampede. ¿Quieres serlo tú?

Situación inicial

Bravestarr, el sheriff, fue educado por el propio Shamen en su niñez, por lo que posee motivos adicionales para hacer fracasar los planes de Stampede. Nadie podrá ayudarle en su misión, y tendrá que enfrentarse a un verdadero ejército de enemigos.

No existen marcadores de vidas o energía. En Bravestarr el único elemento que hemos de vigilar constantemente, y puede significar el fracaso de nuestra misión es el tiempo. Disponemos de algo más de nueve días al comienzo de la partida, y el tiempo se consumirá, poco a poco, no solamente mientras avanzamos en nuestra búsqueda, sino también por el contacto con los numerosos enemigos: el contacto con un agresor hará disminuir el tiempo gradualmente, y si el sheriff recibe de lleno un disparo perderá una considerable cantidad de tiempo de golpe. El sol se levantará y desaparecerá en el horizonte a medida que se consuman las horas.

A la izquierda del indicador de tiempo observarás un mapa que al inicio de la partida sólo contiene dos gráficos, el fuerte Fort Kerium en el centro y el poblado indio a su izquierda. Pero existen tres lugares más que solamente aparecerán en el ma-



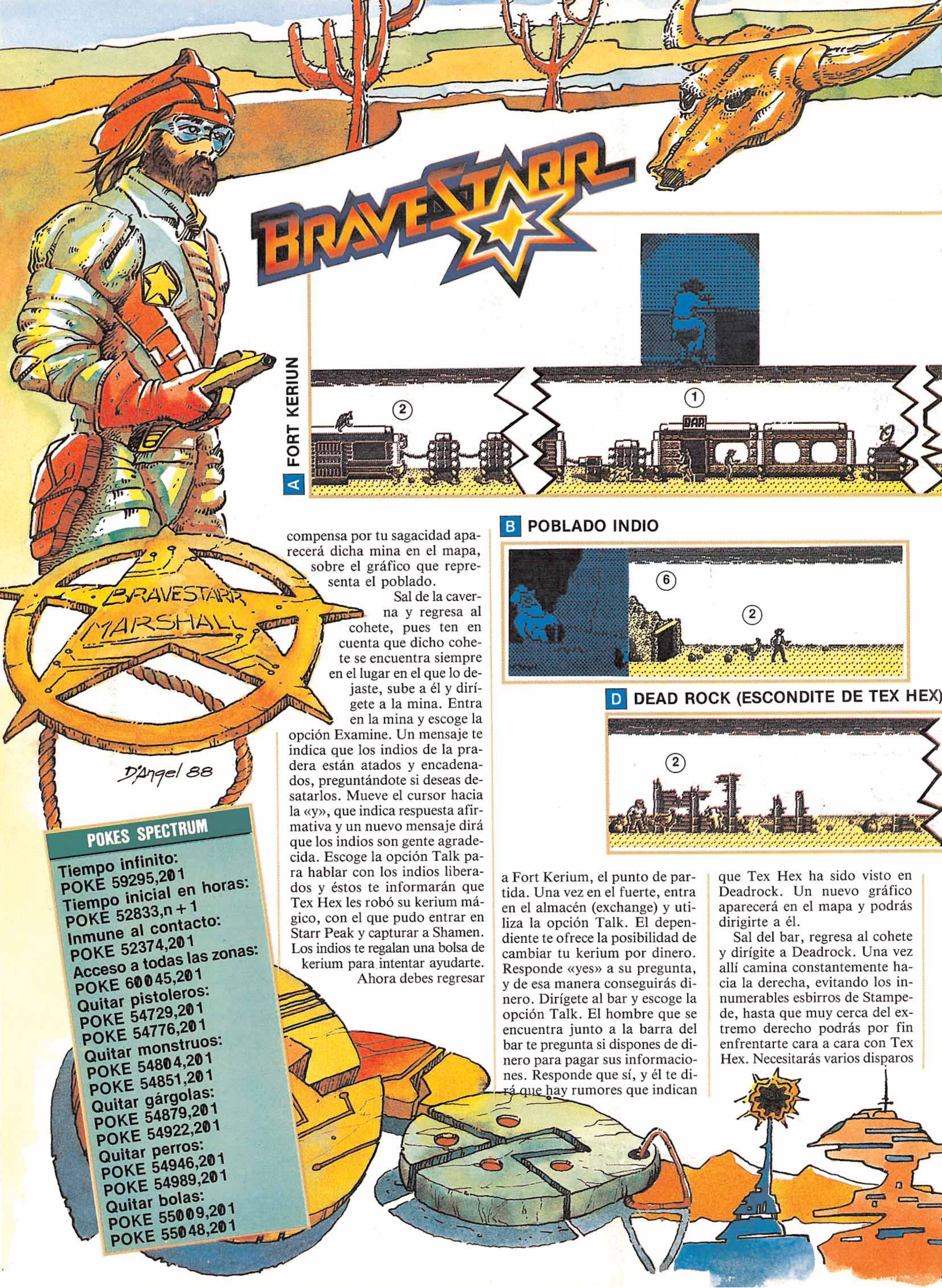
pa a medida que avances en tus pesquisas. Stampede mantiene prisionero a Shamen en el último de estos lugares, por lo que tendrás que resolver numerosas misiones intermedias para llegar hasta él. Cada uno de estos parajes está dispuesto en forma de banda lateral sobre la que nuestro personaje puede moverse hacia la izquierda o la derecha, pero con barreras invisibles a ambos lados que le impiden seguir avanzando una vez alcanzado el final. Para viajar de un lugar a otro, es necesario recurrir al caballo volador del sheriff. El juego comienza en Fort Kerium, y al inicio de la partida el caballo mecánico se encuentra cerca del extremo izquierdo del fuerte. Para viajar sobre la nave basta con colocarse frente a ella y empujar el joystick hacia arriba o hacia abajo (depende de las versiones), momento en el que toda la actividad se detendrá y una flecha te permitirá escoger el lugar del mapa hacia el que quieres viajar. El cohete se pondrá automáticamente en marcha en la dirección correcta, y tras un corto viaje intermedio se posará en el paraje deseado.

Determinados puntos específicos, como pueden ser la caverna, la mina de kerium o el bar del fuerte, serán los lugares donde obtener diversa información o realizar ciertas tareas. Para entrar en estos lugares basta con desplazarse hacia ellos o empujar el joystick hacia arriba o hacia abajo, si se trata de una puerta frontal como el bar. Aquí comienza el componente de aventura del juego. Un cursor te presenta tres opciones: abandonar el lugar (leave), hablar con alguien (talk) y examinar el lugar (examine). Las dos últimas opciones conducen a múltiples mensajes en función de las circunstancias actuales, o a mensajes de error si no hay nadie con quien hablar o nada importante que examinar.

Todas las influencias de Stampede y Tex Hex se han unido para impedir la búsqueda contra reloj de nuestro personaje. Stampede ha enviado a todo un ejército de monstruos, gárgolas y criaturas diabólicas, mientras que Tex Hex ha recurrido a su numeroso grupo de forajidos. Algunos de los enemigos dejarán caer un amuleto al ser destruidos, y si Bravestarr recoge el amuleto podrá obtener poder de disparo o una detención momentánea del reloj.

Para completar la aventura

Bravestarr comienza su búsqueda en Fort Kerium, en el centro del mapa. Camina hacia la izquierda hasta que encuentres el caballo mecánico y, tras subir a él, utiliza la flecha para dirigirte al poblado indio. Nada más pisar el suelo camina hacia la izquierda y entra en la caverna. Una vez en la caverna se presenta el menú de opciones. Escoge la opción Examine y un mensaje te indicará que hay una piedra verde de las minas de la pradera y señales de una violenta pelea. Resulta evidente que los indios han sido raptados y recluidos en la mina de kerium, y en re-



compensa por tu sagacidad aparecerá dicha mina en el mapa, sobre el gráfico que representa el poblado.

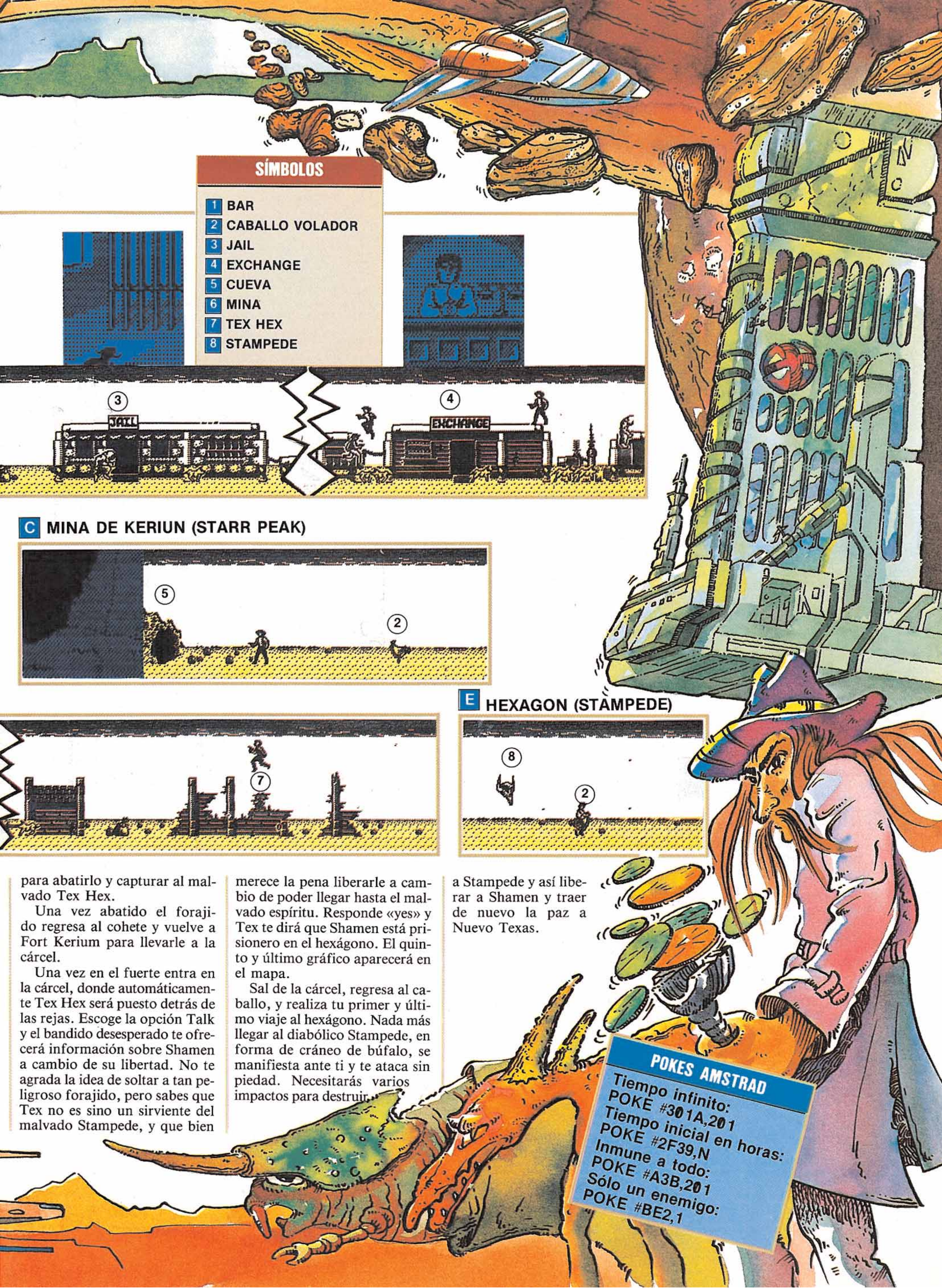
Sal de la caverna y regresa al cohete, pues ten en cuenta que dicho cohete se encuentra siempre en el lugar en el que lo dejaste, sube a él y dirígete a la mina. Entra en la mina y escoge la opción Examine. Un mensaje te indica que los indios de la pradera están atados y encadenados, preguntándote si deseas desatarlos. Mueve el cursor hacia la «y», que indica respuesta afirmativa y un nuevo mensaje dirá que los indios son gente agradecida. Escoge la opción Talk para hablar con los indios liberados y éstos te informarán que Tex Hex les robó su kerium mágico, con el que pudo entrar en Starr Peak y capturar a Shamen. Los indios te regalan una bolsa de kerium para intentar ayudarte.

Ahora debes regresar a Fort Kerium, el punto de partida. Una vez en el fuerte, entra en el almacén (exchange) y utiliza la opción Talk. El dependiente te ofrece la posibilidad de cambiar tu kerium por dinero. Responde «yes» a su pregunta, y de esa manera conseguirás dinero. Dirígete al bar y escoge la opción Talk. El hombre que se encuentra junto a la barra del bar te pregunta si dispones de dinero para pagar sus informaciones. Responde que sí, y él te dirá que hay rumores que indican que Tex Hex ha sido visto en Deadrock. Un nuevo gráfico aparecerá en el mapa y podrás dirigirte a él.

Sal del bar, regresa al cohete y dirígite a Deadrock. Una vez allí camina constantemente hacia la derecha, evitando los innumerables esbirros de Stampede, hasta que muy cerca del extremo derecho podrás por fin enfrentarte cara a cara con Tex Hex. Necesitarás varios disparos

POKES SPECTRUM

Tiempo infinito:
POKE 59295,201
Tiempo inicial en horas:
POKE 52833,n + 1
Inmune al contacto:
POKE 52374,201
Acceso a todas las zonas:
POKE 60045,201
Quitar pistoleros:
POKE 54729,201
POKE 54776,201
Quitar monstruos:
POKE 54804,201
POKE 54851,201
Quitar gárgolas:
POKE 54879,201
POKE 54922,201
Quitar perros:
POKE 54946,201
POKE 54989,201
Quitar bolas:
POKE 55009,201
POKE 55048,201



para abatirlo y capturar al malvado Tex Hex.

Una vez abatido el forajido regresa al cohete y vuelve a Fort Kerium para llevarle a la cárcel.

Una vez en el fuerte entra en la cárcel, donde automáticamente Tex Hex será puesto detrás de las rejas. Escoge la opción Talk y el bandido desesperado te ofrecerá información sobre Shamen a cambio de su libertad. No te agrada la idea de soltar a tan peligroso forajido, pero sabes que Tex no es sino un sirviente del malvado Stampede, y que bien merece la pena liberarle a cambio de poder llegar hasta el malvado espíritu. Responde «yes» y Tex te dirá que Shamen está prisionero en el hexágono. El quinto y último gráfico aparecerá en el mapa.

Sal de la cárcel, regresa al caballo, y realiza tu primer y último viaje al hexágono. Nada más llegar al diabólico Stampede, en forma de cráneo de búfalo, se manifiesta ante ti y te ataca sin piedad. Necesitarás varios impactos para destruir a Stampede y así liberar a Shamen y traer de nuevo la paz a Nuevo Texas.

AMSTRAD

```
10 REM Cargador Bravestarr
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MEMORY &3FFF:MODE 1:PRINT"Pokeando co
digo maquina...":lin=120:dir=&A028:GOSUB
 90:lin=1370:dir=&BF00:GOSUB 90:CLS
40 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF07,201 ELSE INPUT"Tie
mpo inicial en horas";a:POKE &BF0C,a
50 INPUT"Inmune a todo";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &BF11,201
60 INPUT"Solo un enemigo";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF16,1
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR G
OTO 80:|TAPE
80 LOAD"!",&4000:CALL &A0A9
90 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
100 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
:dir=dir+1:sum=sum+byte:NEXT:IF sum=con
THEN lin=lin+10:GOTO 90 ELSE PRINT"Error
 en la linea"lin:END
110 REM Primer bloque
120 DATA C363A000000A0031A0A7,840
130 DATA FEA7FE1800005B000012,808
140 DATA A2D07000000040000001A,572
150 DATA 1A0303060600C0C0F0F10,114
160 DATA 1001010202020E0E070704,68
170 DATA 04161609091414181BF3,397
180 DATA 319B9E31F0BF2A340022,970
190 DATA A5A02A360022A7A02A38,880
200 DATA 00D9AF2100000127A05D,718
210 DATA 541377EDB021F7A40109,1009
220 DATA 5B5D541377EDB0D90109,1174
230 DATA 7FED497CE63F575D21A9,1236
240 DATA A00EFFD5C9000000000F3,1086
250 DATA 2AA5A0ED5BA7A0CD10BD,1432
260 DATA F3319B9E3E00CD0EBC3E,1136
270 DATA 00CD90BB3E01CD96BB06,1147
280 DATA 000E00CD38BC2143A0AF,898
290 DATA 46234E23F5E5CD32BCE1,1360
300 DATA F13CFE1020F0CD45A2DD,1500
310 DATA 219B9E2100C006C8DD75,1115
320 DATA 00DD23DD7400DD237CC6,1171
330 DATA 0867300411500C01910EA,727
340 DATA 319B9E3E1006F6ED7926,1008
350 DATA 32069C3E16CDE1A130F5,1100
360 DATA 3EC6B830F02520EF06C9,1247
370 DATA CDE5A130E678FED430F4,1751
380 DATA CDE5A130DC00DD2141A0,1342
390 DATA 110200ED5F06122E0178,542
400 DATA 06D7CDE1A1D24DA23EE7,1554
410 DATA B8CB153E00003E15D240,827
420 DATA A13A40A00B5324A0653A,1009
430 DATA B6A3AAABDDACDDADADDD,1867
440 DATA 77000609CB63280D3AB6,729
450 DATA A3C6C5839232B6A30585,1240
460 DATA 053AB6A3C60B32B6A3DD,1361
470 DATA 231B7AB3C23DA1C3A2A1,1297
480 DATA 11CFA1ED530EA1810601,1144
490 DATA D17AB3C8DDE1189B2A41,1442
500 DATA A0112C57ED52C24DA221,1093
510 DATA BDA1228EA1DDE1115000,1230
520 DATA 0601C33DA1D17AB3CA90,1280
530 DATA A1D5DDE113115000603,945
540 DATA C33DA1D17AB3C8DDE121,1606
550 DATA EDA222ECA1230603C33D,1130
560 DATA A1CDF5A1D0C3E0A17BE6,1921
570 DATA 07CAEEA13E00C3F3A13E,1331
580 DATA 133D20FDA704C83EF5DB,1262
590 DATA FF1FC0A9E64020F3792F,1400
600 DATA 4F3E000000C310A237C9,770
610 DATA 7C213FA00623BEC24DA2,1172
620 DATA 2163A01164A001C20136,819
630 DATA 00EDB0AF06F6ED79010C,1339
640 DATA 7F2157AE11007DD9E131,1054
650 DATA F0BFC300BFB9CD03B9FB,1654
660 DATA C9FB060A7610FDF3C921,1332
670 DATA 4FA2AF772B7CB5C250A2,1319
680 DATA 21D0A2AF77237CB520F9,1310
690 DATA AF06F6ED791EFF3E070E,1153
700 DATA 3BCDB2A23E050E0ACDB2,1078
710 DATA A23E0A0E0FCDB2A201E2,1035
720 DATA 04CDACA23E050E05CDB2,1012
730 DATA A23E0A0E0FCDB2A201C4,1005
740 DATA 09CDACA21D20D521A7A2,1184
750 DATA 11000001050 0EDB0C701,636
760 DATA 097FED490B78B120FBC9,1366
770 DATA 06F4ED7906F6ED78F6C0,1655
780 DATA ED79E63FED7906F4ED49,1569
790 DATA 06F64FF600ED79ED49C9,1574
800 DATA D905C225A31313131310,716
810 DATA 007BFE5020192150A322,835
820 DATA E6A123D93E0EC3F5A1D9,1537
830 DATA 21D0A222E6A1291E4418,991
840 DATA 010016057BD644A71FA7,798
850 DATA 1F4F060021B3A3097E6F,737
860 DATA 01B7A326002929094F3E,617
870 DATA 50914F06097A16C6C321,889
880 DATA A3D9C3F5A178325 1A306,1401
890 DATA 017E1213237E1213237E,523
900 DATA 1213237E121B1B1B7AC6,617
910 DATA 0B57230D200721B7A310,577
920 DATA E21005C810DD10000600,722
930 DATA 3E063E0600D9C3F5A1D9,1171
940 DATA 21B3A306027EE6072003,789
950 DATA 3510051E2016403D2310,342
960 DATA F006031C3E0835F20EA3,947
970 DATA 3E05364F1C2B35F20EA3,871
980 DATA 3E02364F2B3526002EE0,601
990 DATA 21E0A122E6A1D9C3F5A1,1669
1000 DATA 28432920313938372041,494
1010 DATA 50504C45425920415353,723
1020 DATA 4F43494154455330100 7,599
1030 DATA E254FCFC00FC0054A8FC,1570
1040 DATA 00FCA8FC5454A8FCA854,1512
1050 DATA A8FC0054A854FCFC0000,1260
1060 DATA 000000000 54A80000FCA8,672
1070 DATA 000054A8000054A80000,504
1080 DATA 54A8000054A80054FCFC,1092
1090 DATA A800000000000FCFC0054,756
1100 DATA A854A8000054A800FCFC,1176
1110 DATA 0054A8000054A854A854,840
1120 DATA FCFCA80000000000FCFC,1176
1130 DATA 0054A854A8000054A800,756
1140 DATA 54FC00000054A854A854,924
1150 DATA A800FCFC000000000000,672
1160 DATA 54FC0000FCFC0054A8FC,1344
1170 DATA 00FC00FC00FCFCFCA800,1428
1180 DATA 00FC000054FCA8000000,756
1190 DATA 0054FCFCA854A800A854,1260
1200 DATA A8000054FCFC00000054,840
1210 DATA A854A854A800FCFC0000,1176
1220 DATA 00000000FCFC0054A854,840
1230 DATA A854A800054FCFC0054,1092
1240 DATA A854A854A854A800FCFC,1428
1250 DATA 0000000000 54FCFCA854,840
1260 DATA A854A8000054A80000FC,924
1270 DATA 000054A8000054A80000,504
1280 DATA 54A8000000000000FCFC,756
1290 DATA 0054A854A854A854A800,1008
1300 DATA FCFC0054A854A854A854,1344
1310 DATA A800FCFC000000000000,672
1320 DATA FCFC0054A854A854A854,1344
1330 DATA A800FCFCA8000054A854,1176
1340 DATA A854A800FCFC00000000,924
1350 DATA *
1360 REM Segundo bloque
1370 DATA CD09B9CD03B93E3A321A,988
1380 DATA 303E0932392F3E3A32EB,678
1390 DATA 0A3E0832E20BC3400200,628
1400 DATA *
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Bravestarr
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 64099: LOAD ""CODE 64100: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 65418,0: INPUT "Tiempo inicial
en horas? "; LINE a$: IF LEN a$
THEN POKE 65456,VAL a$
  50 INPUT "Inmune al contacto?
"; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN P
OKE 65421,0
  60 INPUT "Acceso a todas las z
onas? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S"
THEN POKE 65424,201
  70 RESTORE : FOR n=65427 TO 65
452 STEP 6: READ b$: INPUT "Quit
ar "+b$+"? "; LINE a$: IF a$(1)<
>"S" THEN POKE n,0: POKE n+3,0
  80 NEXT n
  90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
 100 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
 1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 641
27
 110 DATA "pistoleros","monstruo
s","gargolas","perros","bolas"
 120 SAVE "BRAVEbas" LINE 10: SA
VE "BRAVEbin"CODE 64100,1363: VE
RIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	4000400000A006DFACC	701
2	9EA35918000005B000058	613
3	FC61FC00000000F3ED7B	1204
4	A7FECD0FFD1E013E08D3	1206
5	FE2632069C3E16CD59FB	1133
6	30F53EC6B830F02520EF	1333
7	06C9CD5DFB30E678FED4	1620
8	30F4CD5DFB30DC3EC332	1416
9	74FBDD217DFA110200ED	1252
10	5F06122E017806D7CD59	801
11	FBD03EE4B8CB153E16D2	1451
12	C4FA3A7CFA85327CFA65	1536
13	3A0BFDAAABDDACDDADAD	1623
14	DD7700060ACB63280D3A	769
15	0BFDC6FD8392320BFD05	1311
16	05053A0BFDC6ED320BFD	1081
17	DD231B7AB3C2C1FAC321	1449
18	FB114EFBED530DFB8106	1316
19	02D17AB3C8DDE118A02A	1384
20	7DFA11E0CDED52C2B7FC	1769
21	213CFB220DFBDDE11101	1106
22	000602C3C1FAD17AB3CA	1358
23	0FFBD5DDE11311010006	968
24	04C3C1FA0606D17AB3C8	1364
25	DDE1C3C1FACD6DFBD0C3	2052
26	60FB7BE607CAA3FB3E00	1385
27	C36BFB3E133D20FDA704	1151
28	2003C9B7FCDBFE1FC8A9	1544
29	E62028F1792F4F3E00F6	1098
30	08D3FE37C9D905C2D1FB	1605
31	1C7BFEE3201821F4FB22	1250
32	5EFB23D93E10C36DFBD9	1447
33	218BFB225EFB1EE01801	1081
34	00160A7BD6E04F060021	711
35	0CFD097E01803D6F2600	739
36	094F3E50914F06037A16	607
37	50D9C36DFB7832EBFB06	1514
38	047E1214230D20072180	416
39	3D10F41805C810EF1800	829
40	06003E02CB65D9C36DFB	1146
41	D9210CFD06027EE60728	926
42	033518051E2016403D23	329
43	10F006031C3E0835F227	697
44	FC3E05364F1C2B35F227	857
45	FC3E02364F2B3526002E	629
46	E02160FB225EFBD9C36D	1504
47	FB2254FCED5356FCDD7E	1626
48	00AEDD770023DD230B78	936
49	B1C81B7AB320ED2A54FC	1352
50	ED5B56FC18E400000000	918
51	7C217BFA8623BE205621	1040
52	0000220DFB225EFBAF32	902
53	74FB32F3FA3200FB3ACC	1473
54	FB673AABFB4F06036936	1081
55	002C10FB247CE60720F2	982
56	2100401100180D217882	642
57	01BC77DDE5C5CD31FCC1	1654
58	DDE1217FFA110C01CD31	1140
59	FCC378FF1180FA013702	1275
60	3600EDB0C921C1FC11C0	1355
61	FC01C1A1AF77EDB8FD21	1608
62	B4FE1EE0FD6E00CB7D20	1411
63	1D2600010 03C29292909	260
64	165006087E12142310FA	581
65	165A3EC6121CFD2318DC	950
66	3E0032485C06E0C51105	725
67	00216A06CDB5031E0421	601
68	0504CDB503C110EBC7F0	1281
69	30183CF3DD21ABFE2AA9	1265
70	FEDD7E03070707E6073C	922
71	4F57D9DD6E00DD6601DD	1259
72	460278E63F5FDD7E03E6	1160
73	1F878787577801 0400DD	869
74	090707E603FD67434DFE	1010
75	023005FD6A424D543CCD	906
76	33FED92B1520C9060051	906
77	7AD9CD7BFDCD33FED9B0	1823
78	471520F278B720EB7CB5	1241
79	20A5FD213A5C215827D9	1010
80	C9CD26FEED738AFDF9F1	1931
81	E1D1C1FDE13163C4B7C8	1832
82	FD7CFE02301CCDFDFDCD	1625
83	17FECDE4FD3EFF05C069	1582
84	62CDC9FD4D54FD453EFF	1557
85	1DC03CC9CDFDFDCD17FE	1675
86	CDC9FD3EFF05C04369CD	1550
87	E4FD4D3EFF15C03CC9FD	1602
88	7CB7EAD1FD2DC92CC924	1530
89	7CE607C07DC6206FE6E0	1473
90	C87CD60867C9FD7CB7EA	1644
91	D3FD257C2FE607C07DD6	1440
92	206F2FE6E0C87CC60867	1277
93	C9FD7CB77CEA05FE2FE6	1655
94	07C0E57C1F1F1FE603F6	1124
95	5867CD17FEE1C9D5EB2A	1589
96	A7FE732372232 2A7FEEB	1410
97	D1C96F260087878 5876F	1208
98	014DFE09C9E5C5F5D97A	1552
99	D9CD26FE010A0009224B	843
100	FEF1C1E1ED7354FE3161	1749
101	FEFDE5C5D5E5F53163C4	1964
102	C94400C0500050C01818	861
103	005000FF3F2000FF2000	717
104	02000000000000000000	2
105	00000000000000000000	0
106	00000000000000000000	0
107	00000000000000000000	0
108	00000000000000000000	0
109	00000000000000000000	0
110	0067C402009F57A035A0	920
111	50200381202054415045	606
112	204552524F523A205245	667
113	57494E4420262052454C	635
114	4F41442E202081000000	451
115	00000000000000000000	0
116	00000000000000000000	0
117	00000000000000000000	0
118	00000000000000000000	0
119	00000000000000000000	0
120	00000000000000000000	0
121	00000000F30DCE0BE450	781
122	CE0BE5501C17DC0ACE0B	1024
123	EB501617DC0AD718B133	1057
124	DE5C0500DB02DB024D00	838
125	C8523800C7520C025C0E	739
126	C057710EF30D2117C61E	946
127	BF5D761B0313003E003C	573
128	42427E424200007C427C	704
129	42427C00003C42404042	576
130	3C00007844424244 7800	568
131	2186FF110E5B013100ED	831
132	B0C3005B3EC9329FE732	1215
133	96CC328DEA32C9D532F8	1541
134	D53214D63243D6325FD6	1187
135	328AD632A2D632CDD632	1347
136	E1D63208D73E093261CE	1136
137	C300C800000000000000	395

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 1.363

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR BRAVESTARR
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=304TO360:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5966THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...";:STOP
30 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE333,44
40 INPUT"FORAJIDOS DESARMADOS (S/N)";F$:IFF$<>"N"THEN 50
42 POKE338,44:POKE341,44:POKE344,44:POKE347,44
50 INPUT"INMUNE A COLISIONES (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE352,44
80 PRINT"COLOCA LA CINTA DE BRAVESTARR Y PULSA   SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,6,160,57,142,208,8,140,209,8,96,162,75,160,1,142
110 DATA 173,4,140,174,4,76,0,4,169,96,141,40,56,169,79,141,169,50,141
120 DATA 171,48,141,242,47,141,130,49,169,44,141,209,36,76,68,28,70,86,67
```





FIFTH QUADRANT

Una raza de extrañas criaturas mutantes han invadido una pacífica nave de reconocimiento y lo que parecía un viaje rutinario se ha convertido en una terrible pesadilla para recuperar el control de la situación.

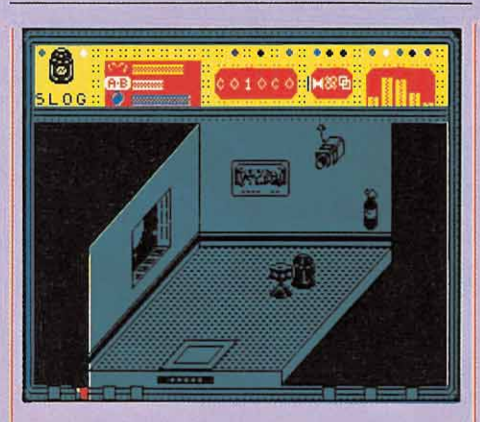
Pedro José Rodríguez Larrañaga

El Orion es una gigantesca nave espacial dividida en 230 cámaras comunicadas por pasillos y ascensores. Cuatro pequeños robots componen su tripulación para cumplir la misión encomendada, explorar y hacer un mapa sideral detallado de la nebulosa Hércules. A lo largo del viaje la tripulación se somete a un proceso de pseudo-hibernación para garantizar un consumo y desgaste mínimos hasta el final de su trayecto. Durante varios años la nave se desliza silenciosa y constante por el espacio con su inmóvil tripulación a bordo, sin ninguna defensa ante posibles ataques del exterior. Cuando la nave se acerca a su destino y los sistemas automáticos de supervivencia reactivan a los cuatro ocupantes del Orion, los pequeños robots contemplan atónitos que durante el largo trayecto una extraña especie alienígena ha invadido la nave, destruyendo numerosos sistemas y reprogramando otros en su propio y desconocido idioma.

Efectivamente. Los zimen, peligrosas criaturas mecánicas de procedencia desconocida, se han adueñado de la nave aprovechando el sueño de sus ocupantes. Con rápidos movimientos están modificando todos los sistemas de la nave para extraer toda su energía. El proceso se ha puesto ya en marcha y la energía de la nave ha comenzado a descender rápidamente, de forma que pronto se agotará completamente si la tripulación no hace nada para evitarlo. Tu tarea como coordinador de los cuatro ocupantes del Orion será recuperar el control de la nave y expulsar a los zimen. Solamente entonces el Orion estará a salvo y podrá dedicarse a su labor principal de exploración de nuevos mundos.

La nave

Como ya hemos indicado anteriormente, el Orion está constituido por 230 habitaciones comunicadas entre sí. Por desgracia, los alienígenas han reprogramado el sistema de conexión entre los diferentes niveles y habitaciones de forma que el acceso a las mismas se ha complicado notablemente, resultando necesario actuar sobre los monitores y descifrar el código alien para reestablecer la mayoría de los accesos.



Vayamos por partes. Como podéis observar en el mapa la nave está dividida en nueve secciones o niveles comunicados por ascensores. De esta forma cada nivel se convierte en un pequeño mundo aparte constituido por un pequeño número de pantallas que oscila entre 15 y 30. Las habitaciones de un mismo nivel se comunican por puertas (aunque algunas de ellas estén cerradas) mientras que para acceder de un nivel a otro es necesario recurrir al ascensor. Cada pantalla se identifica mediante un código de tres símbolos de los cuales el primero hace referencia al nivel en el que nos encontramos. Hay 16 símbolos, los cuales constituyen la base del alfabeto alien que, por su importancia y complejidad, merece la pena explicar detalladamente.

El alfabeto alien puede considerarse como un sistema de numeración similar a nuestro sistema hexadecimal. Consta de 16 dígitos que, para nuestra comodidad, asociaremos a los números desde el cero hasta el 15. En el mapa se indica la representación de dichos símbolos junto con sus equivalentes decimales. Los zimen han reprogramado todas las comunicaciones en base a su propio sistema, por lo que será necesario dominarlo para poder reestablecer las comunicaciones.

Debajo de los indicadores de energía de la nave se encuentra un número de tres dígitos que indica la referencia de la pantalla actual, siendo el primero de los símbolos el que identifica un nivel desde el cero hasta el ocho.

En tu recorrido por el Orion encontrarás cuatro tipos de monitores, de los cuales sólo tres tienen utilidad. Al activarlos con el simple contacto del robot seleccionado aparecerá una nueva pantalla en la que podrás poner en práctica tus conocimientos de lenguaje alien. En primer lugar, si es la primera vez que accedes a dicho monitor o lo habías desactivado previamente, será necesario activarlo. Para ello observa que el cursor parpadeante sólo puede ser movido sobre dos de los cinco iconos inferiores, y utiliza el símbolo de la izquierda para activar el monitor o el de la derecha para desactivarlo y abandonar el modo codificador. Una vez activo el monitor podrás acceder a los 16 hexágonos que contienen el alfabeto alien y moverte entre ellos, pulsando fuego para confirmar la selección de un símbolo o utilizando la estrellita del grupo inferior para corregir posibles errores.

Cada tipo de monitor, requiere un comportamiento diferente por lo que pasaremos a explicarlos uno a uno.

— **Monitores que controlan los ascensores**. Al activarlos aparece en la ventana derecha el dibujo de un ascensor y un cursor parpadeante sobre el cual irán siendo impresos los símbolos seleccionados. En éste y todo tipo de monitores aparecerán ciertos mensajes en idioma alien, que no tienen ninguna utilidad. El ascensor, que está inactivo al comienzo del juego, puede ser programado para indicar entre qué dos niveles va a desplazarse, niveles que no tienen por qué ser contiguos. Para ello, una vez activado el monitor, pulsa dos símbolos correspondientes a los niveles origen y destino del ascensor, siendo indistinto el orden en el que los coloques, pulsando fuego tras introducirlos. Si la selección es correcta el ascensor te permitirá viajar entre los dos niveles escogidos. Recuerda que las com-

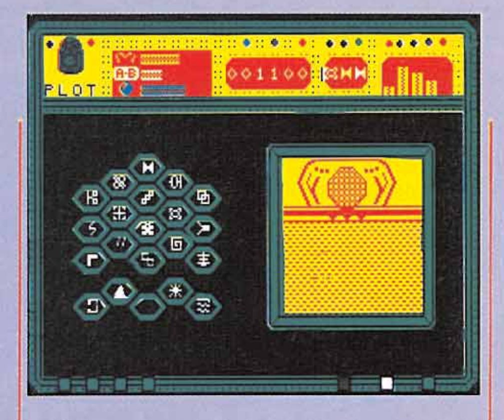
binaciones ilegales que contengan dos niveles iguales o niveles superiores al número 8 harán que el ascensor se desactive cualquiera que fuera su estado previo. Si el ascensor estaba ya activado en el momento de una nueva reprogramación aparecerá al final del primer mensaje en código alien el estado previo.

— **Monitores que controlan los transmisores de materia**. Estos transmisores están compuestos por dos elementos: hexágonos herméticos y compuertas de recepción. El mapa señala su localización en los diferentes niveles, situación que, al igual que monitores y ascensores, es siempre fija. Si un transmisor particular estaba activado cualquier robot podrá ser teletransportado desde el hexágono hasta la compuerta con el simple hecho de tocar el hexágono, facultad que nos será muy útil en ciertos casos como veremos más adelante. Para reprogramar los transmisores es necesario haber visitado previamente las habitaciones que contengan el hexágono y la compuerta que deseamos enlazar y anotar los códigos de pantalla de ambas. En este momento podemos ya desplazarnos a un monitor apropiado y, tras activarlo, teclear los tres dígitos correspondientes al hexágono, pulsar fuego y a continuación introducir los tres dígitos de la compuerta. Si los códigos introducidos son válidos y corresponden a habitaciones con dichos elementos la comunicación entre ambos quedará establecida hasta una nueva programación.

Es perfectamente posible enlazar puntos correspondientes a diferentes niveles. Ten en cuenta que la transferencia se realiza siempre del hexágono a la compuerta y no al revés.

— **Monitores que controlan las puertas cerradas**. Algunas puertas del complejo, nueve en total, permanecen cerradas y sólo pueden ser abiertas accediendo a nuevos monitores. Su programación es terriblemente compleja. En tus viajes por la nave habrás observado que la mayoría de las habitaciones contienen unas estrechas pantallas, del tamaño de tres símbolos alien, de las cuales la mayor parte presenta interferencias y un molesto ruido de fondo. Sin embargo, algunas de ellas, cuya posición varía en cada partida, presentan alternativamente dos códigos de tres símbolos, uno de ellos en color claro y otro en oscuro. Cada vez que localices una de estas pantallas anota los códigos que te ofrecen y cuál de ellos corresponde al color claro.

Para abrir una puerta cerrada es necesario haberla visitado antes, anotar su código y haber descubierto una pantalla intermitente conteniendo dicho código en color claro, pues el código en color oscuro será imprescindible para poder abrirla. Dirígete a un monitor controlador de puertas cerradas y, tras activarlo, introduce los tres símbolos del código de la pantalla cuya puerta cerrada quieres abrir, pulsa fuego y a continuación introduce los tres dígitos que aparecían en color oscuro en la pantalla intermitente correspondiente. Si los datos son correctos dicha puerta quedará abierta.

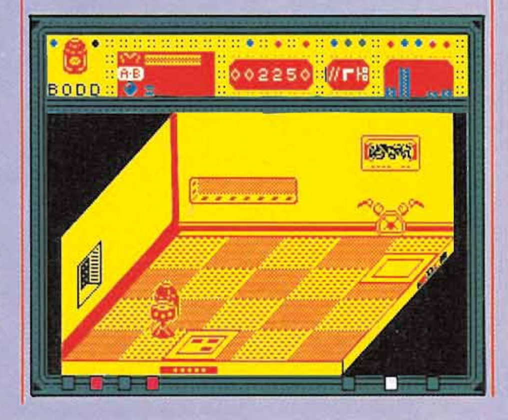


— Hay un cuarto monitor, en lo más escondido del nivel 7, que representa una rejilla. Aunque te rompas la cabeza buscando su utilidad y localices las dos rejillas similares al dibujo que de hecho existen en la nave, te aseguramos que carece por completo de utilidad. De todos modos merece la pena visitar la pantalla en la que se encuentra (y no os voy a decir por qué).

Situación inicial

En la parte superior derecha de la pantalla, sobre el recuadro que refleja el código de la pantalla actual, se encuentra el indicador de la energía disponible de la nave, compuesto por cinco barras de distintos valores que se van consumiendo progresivamente. Disponemos de alrededor de media hora de tiempo real antes de que la energía de la nave se agote completamente.

Nuestros cuatro simpáticos robots se llaman Slog, Plot, Knut y Bood. Aunque las instrucciones del juego insistan en sus diferentes características y aptitudes lo cierto es que sus únicas diferencias radican en su posición al comienzo del juego. El juego comienza con el capitán Slog seleccionado, para utilizar otro robot utiliza una tecla del 1 al 4.



Cada robot tiene asociados tres marcadores cuyas proporciones iniciales son diferentes para cada uno de los cuatro. La barra superior refleja la energía del robot, que se irá gastando con el tiempo, el contacto con los zimen y el roce de los suelos electrificados. La barra central contiene la energía de transferencia. Finalmente, el indicador inferior controla la munición disponible y disminuirá a medida que disparamos para defendernos de los zimen. Para recuperar las facultades perdidas existen numerosos centros de aprovisionamiento para cada una de las tres magnitudes (energía, energía de transferencia y armamento) repartidos por la nave que se identifican perfectamente mediante el símbolo de su derecha. En la parte superior izquierda de la pantalla hay un dibujo del robot, su nombre y su estado (activo o dormido), estando un robot activo mientras le quede energía. Si un determinado robot pierde toda su energía quedará inmóvil y pasará al estado dormant, momento en el que la única manera de reactivarlo será utilizar otro robot y transferirle parte de su energía pulsando la tecla 5 a la vez que tocamos el robot a reanimar.

Algunas puertas, sobre todo las del nivel 8, contienen un símbolo en su base. Existen cuatro símbolos, como indicamos en el mapa adjunto, cada uno de ellos asociado a un robot, de forma que solamente el robot específico para dicho signo podrá cruza la puerta. Algunas puertas, por si fuera poco, tienen distintos signos en sus lados por lo que pueden convertirse en caminos sin retorno. Las puertas que no contengan ningún símbolo especial pueden ser atravesadas por cualquiera de los cuatro robots siempre que estén abiertas.

El mapa que hemos realizado indica las puertas cerradas, los monitores y sus tipos, los puntos de aprovisionamiento y sus tipos así como otros datos de interés. Únicamente el mapa del nivel 8 es bastante incompleto pues se trata de un mapeado bastante caótico en el que muchas pantallas no conducen a donde cabría pensar en un principio y otras se repiten incesantemente, sin contar que la mayoría de las puertas sólo pueden ser atravesadas por un robot determinado. Si quieres un consejo, y dado que no se te ha perdido nada en dicho nivel, ni te molestes en pisarlo.

La localización inicial de los robots es relativamente fija. El capitán Slog comienza el juego en alguna de las pantallas del nivel 0, y será el primer robot que utilices en tu complicada misión. El navegante Plot comienza el juego en alguna de las pantallas del nivel 7, pero permanece incomunicado pues en su nivel no hay monitor para programar el ascensor. Knut, el ingeniero, puede aparecer en los niveles 4, 5, 6 ó 7, pero por des-

OBJETOS

- • Ascensor.
- GE Generador Energía.
- GT Generador Energía de Transferencia.
- GM Generador Munición.
- MA Monitor Ascensor.
- MH Monitor Transmisores.
- MP Monitor Puertas.
- MR Monitor Rejillas.
- H Hexágono de Transmisión.
- C Compuerta de Recepción.
- P Puerta Cerrada.
- PM Puente de Mando.
- R Rejilla.
- E Suelo Electrificado.

NIVEL 0

PUERTAS

- SLOG (1)
- PLOT (2)
- KNUT (3)
- BODD (4)

NIVEL 1

NIVEL 2

ALFABETO ALIEN: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

gracia siempre lo hace en una habitación detrás de una puerta cerrada, por lo que su movilidad es nula. Y para colmo de males el tripulante Bodd comienza el juego en el nivel 9 absolutamente desprovisto de energía (en estado dormant) y el ascensor no llega hasta dicho nivel. En principio las cosas parecen complicadísimas, así que intentaremos echaros una mano.

Para completar la aventura

La codificación de las habitaciones y la situación de las pantallas intermitentes varía con cada partida, por lo que solamente os daremos unos consejos generales para terminarla. Ten siempre a mano nuestro mapa, el alfabeto alien y los símbolos de las puertas, y apunta los datos que te ofrezcan las pantallas intermitentes que encuentres a tu paso.

En primer lugar utiliza a Slog para acudir al monitor del nivel cero y hacer que el ascensor circule entre los niveles 0 y 7, con lo que conseguirás acceder a Plot. Tu siguiente paso debe ser liberar a Knut, que se encuentra siempre tras una puerta cerrada. Anota el nivel en el que se encuentra Knut (puede ser cualquiera entre 4 y 7, ambos inclusive) y, tras viajar a dicho nivel, anota el código de la puerta o puertas cerradas que hayan en él, pues detrás de una de esas puertas estará Knut. Recorre la nave hasta que encuentres monitores intermitentes que te informen de los códigos necesarios para abrir las puertas indicadas y ve tantenando hasta que consigas liberar a Knut. Esta labor puede llevarte bastante tiempo, por lo que puede ser interesante pulsar escape repetidamente hasta que en una nueva partida Knut se localice en en nivel seis pues en él sólo hay una puerta.

Necesitarás a Knut para liberar a Bodd, pues junto al cuero y último robot hay una puerta que sólo puede atravesar Knut. El noveno y último nivel sólo contiente cuatro pantallas, pero es inaccesible por ascensor. Observa detenidamente el mapa. Bodd sólo puede comenzar la partida en dos de las cuatro pantallas, las marcadas en el mapa por una cruz. Las cuatro pantallas poseen los dos primeros dígitos de su código iguales, difiriendo únicamente en el tercero. Aunque no puedas moverlo selecciona a Bodd y observa su código y su pantalla. Si en dicha pantalla hay un hexágono súmale uno al tercer dígito, y si no lo lay súmale dos. El código así obtenido, manteniendo iguales los dos primeros dígitos, es el perteneciente a la única pantalla de ese nivel que posee un puerto de recepción.

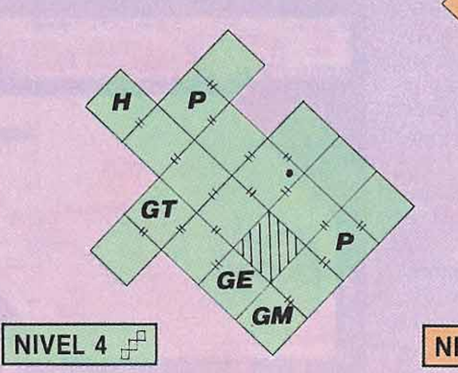
Localiza un hexágono y una compuerta y anota sus códigos. Envía a Knut a un hexágono y a otro robot a un monitor controlador de transmisores de materia. Activa el monitor y teclea primero el código del transmisor en el que se encuentra Knut y luego el código que has elaborado a partir de la pantalla inicial de Bodd. Una vez activado el transmisor teletransporta a Knut hacia el nivel 9 y cruza la puerta que te separa de Bodd. Transfiere parte de la energía de Knut a Bodd como ya se indicó anteriormente y vuelve a activar el monitor de transmisores, indicando esta vez como origen el hexágono accesible a Bodd y Knut y como destino cualquier compuerta de un nivel libre previamente anotada. Uno tras otro, teletransporta a Knut y Bodd.

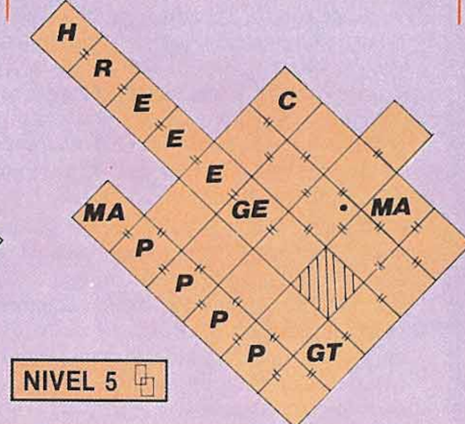
Los cuatro robots están libres. Ahora tu última sesión es dirigirlos uno a uno al nivel 1 a la pantalla marcada con un asterisco. En dicha pantalla hay un nuevo monitor y una consola con cuatro pares de luces que en principio permanece apagada. Cada vez que uno de los cuatro robots toque el monitor se encenderá un par de luces de la consola a la vez que suena una musiquilla. Realiza esta operación con los cuatro componentes de grupo y...

POKES AMSTRAD

```
ENERGIA INFINITA:
POKE &7BD2,0
POKE &9DD7,0
DISPAROS INFINITOS:
POKE &7A3A,0
TIEMPO INFINITO:
POKE &8423,&A7
ENERGIA DE TRANSFERENCIA INFINITA:
POKE &A038,0
ATRAVESAR PUERTAS:
POKE &9EBB,0
```

NIVEL 3





COMMODORE

```
10 REM ****** THE FIFTH QUADRANT ******
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
30 POKE 53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147);CHR$(159)
40 FORT=0 TO 162:READA:S=S+A:POKE849+T,A:NEXT
50 FORT=0 TO 24:READA:S=S+A:POKE320+T,A:NEXT
60 IF S<>23903 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
70 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$
80 INPUT"DISPARO INFINITO (S/N)";B$
90 INPUT"AUTO-FIRE (S/N)";C$
100 A=44:IF A$="N"THEN POKE 322,A:POKE 325,A:POKE 328,A
110 IF B$="N"THEN POKE 331,A:POKE334,A
120 IF C$="N"THEN POKE 339,A
130 PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
140 WAIT 1,49,49:SYS849
150 DATA 120,169,252,141,40,3,169,2,141,41,3,173,17,208
160 DATA 41,239,141,17,208,169,0,133,198,133,157,169,128,141
170 DATA 4,221,169,1,141,5,221,169,25,141,14,221,165,1
180 DATA 41,31,133,1,160,0,32,188,3,32,211,3,133,193
190 DATA 32,211,3,133,194,32,211,3,133,195,32,211,3,133
200 DATA 196,32,211,3,145,193,230,193,208,2,230,194,165,193
210 DATA 197,195,165,194,229,196,144,235,206,187,3,208,207,169
220 DATA 8,72,169,18,72,76,64,1,4,32,227,3,102,189
230 DATA 165,189,201,227,208,245,32,211,3,201,227,240,249,201
240 DATA 237,208,234,96,162,8,32,227,3,102,189,238,32,208
250 DATA 202,208,245,165,189,96,169,16,44,13,220,240,251,173
260 DATA 13,221,74,169,25,141,14,221,96
270 DATA 169,173,141,54,21,141,36,56,141,184,56,141,188,132
280 DATA 141,27,133,169,169,141,161,132,76,28,8
```

SPECTRUM

```
   1 REM  CARGADOR DE POKES PARA
     "THE FIFTH QUADRANT"

     ************************
     *                      *
     *  ©JOSE LUIS ARRANZ   *
     *                      *
     ************************

  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 25400: PRINT AT 10,6; FLASH
 1; INK 6;" THE FIFTH QUADRANT "
;AT 12,10;" IS LOADING ";AT 0,0:
 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 537
02: PRINT AT 0,0: LOAD ""CODE :
PRINT AT 0,0: LOAD ""CODE
  20 POKE 23658,8: INPUT "QUIERE
S TIEMPO INFINITO (S/N):"; LINE
a$: IF a$="S" THEN POKE 40511,20
1
  30 INPUT "QUIERES VIDA INFINIT

A (S/N):"; LINE a$: IF a$="S" TH
EN POKE 50137,201: POKE 45924,0:
 POKE 45925,0
  40 INPUT "QUIERES (A-B) INFINI
TA (S/N):"; LINE a$: IF a$="S" T
HEN POKE 46042,0: POKE 46043,0
  50 INPUT "QUIERES BOMBAS INFIN
ITAS (S/N):"; LINE a$: IF a$="S"
 THEN FOR a=40711 TO 40713: POKE
 a,0: NEXT a
  60 INPUT "QUIERES JUGAR SIN EN
EMIGOS ZIMEN(S/N):"; LINE a$: IF
 a$="S" THEN POKE 49664,201
  70 INPUT "QUIERES TELETRANSPOR
TE SIN (A-B)(S/N):"; LINE a$: IF
 a$="S" THEN FOR a=46039 TO 4604
3: POKE a,0: NEXT a
  80 INPUT "QUIERES JUGAR SIN
EFECTOS DE SONIDO? (S/N):"; LIN
E a$: IF a$="S" THEN POKE 52526,
201
  90 RANDOMIZE USR 53760
```

AMSTRAD

```
10 REM The fifth quadrant
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF25:READ a$:POKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF01,0:POKE &BF06,0
50 INPUT"Disparos infinitos";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF0B,0
60 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF10,&A7
70 INPUT"Energia de transferencia infinita";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF15,0
80 INPUT"Atravesar puertas";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF1A,0
90 INPUT"Grupo colocado y partida continua";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF1F,&C9
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR GOTO 110
110 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:POKE &408B,0:POKE &408C,&BF:CALL &4000
120 DATA 3E,3D,32,D2,7B,3E,35,32,D7,9D,3E,3D,32,3A,7A,3E,96,32,23,84,3E,3D,32,38,A0,3E,26,32,BB,9E,3E,3E,32,79,73,C3,60,99
```

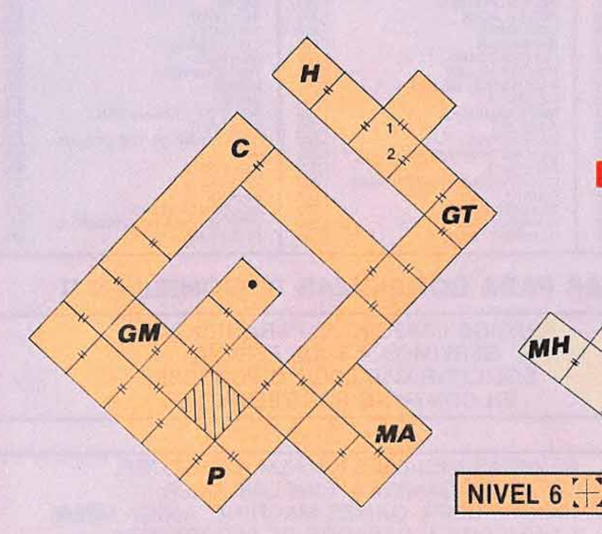
POKES COMMODORE

ENERGIA INFINITA:
POKE $1536,$AD
POKE $3824,$AD
POKE $38B8,$AD
DISPARO INFINITO:
POKE $84BC,$AD
POKE $851B,$AD
AUTOFIRE:
POKE $84A1,$A9

POKES SPECTRUM

JUGAR SIN EFECTOS DE SONIDO:
POKE 52526,201
LAS BARRAS DE TIEMPO NO BAJAN:
POKE 40511,201
LOS ENEMIGOS ZINEN NO QUITAN ENERGIA:
POKE 50137,201
LAS HABITACIONES TRAMPA NO QUITAN ENERGIA:
POKE 45924,0
POKE 45925,0
LA BARRA DE (A-B) NO DISMINUYE AL USAR LOS TELETRANSPORTADORES:
POKE 46042,0
POKE 46043,0
BOMBAS INFINITAS:
POKE 40711,0
POKE 40712,0
POKE 40713,0
SIN ENEMIGOS ZIMEN:
POKE 49664,201
TELETRANSPORTE SIN TENER (A-B):
POKE 46039,0
POKE 46040,0
POKE 46041,0
POKE 46042,0
POKE 46043,0

FIFTH QUADRANT



P
C
MH
P
GE
NIVEL 7

NIVEL 8
MR
GE
GM
GT

3
3
C
H
H
NIVEL 9

SOFTWARE

ONE WAY SOFTWARE

ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10.30 A 2 y DE 5 A 8.30 Y SABADOS POR LA MAÑANA DE 10.30 A 2 h.

COMMODORE	
OUT OF THIS WORLD	875
ON THE TILES	875
PEGASUS (*)	875
REBEL	875
NEMESIS THE WARLOCK	875
SUPER CYCLE	875
MUTANTS	875
DECEPTOR	875
INDIANA JONES	875
MEGA APOCALYPSE	875
FREDDY HARDEST	875
COBRA	875
EXPRESS RAIDER	875
METROCROSS	875
DRAGONS LAIR II	875
WIZBALL	875
KRAKOUT	875
MARIO BROS	875
RANARAMA	875
SAMURAI TRILOGY	875
PHANTOMAS II	875
CALIFORNIA GAMES	875
ARMY MOVES	875
SLAP FIGHT	875
TAI PAN	875
LAST MISION (U.S.GOLD)	875
SALOMONS KEY	875
CORRECAMINOS	875
GAME OVER	875
LEVIATHAN	875
BLACK MAGIC	875
DON QUIJOTE	875
THING BOUNCES BACK	875
WATER POLO	875
DEATH WISH 3	875
007 ALTA TENSION	875
ZYNAPS	875
RENEGADE	875
TANK	875
SHADOW SKIMER	875
MAD BALLS	875
RAMPARTS	875
STREET SPORT BASKETBALL	875
BRAVE STAR	875
TOUR THE FORCE	875
PLATOON (*)	875
SIDE ARM (*)	875
DEFLEKTOR	875
CHAMPIONSIP WRESTLING	875
GAUNTLET II	875
TRANTOR (*)	875
CAPITAN AMERICA	875
PSYCHO SOLDIEIR (*)	875
COMBAT SCHOOL	875
MATCH DAY II	875
PITSTOP II	875
HYSTERIA	875
IMPOSIBLE MISION	875
RYGAR	875
WORLD GAMES	875
720 GRADOS	875
PITSTOP II	875
BOMB JACK	875
SUPER HANG ON (*)	875
CAMELOT WARRIORS	875
BASKET TWO ON TWO	875
SPACE SUTHLE	875
KNIGHTMARE	875
SUPER HUEY II	875
GUADALCANAL	875
WAR PLAY	875
GALACTIC GAMES (*)	875
X-15	875
RAMPAGE	875
INT. KARATE + ENDURO RACER	875
WONDER BOY	875
SANXION	875
QUARTET	875
FLIGHT DECK	875
SUPERSPRINT	875
VIERNES Y 13	875
HIGH FRONTIER	875
SUMMER GAMES	875
NOSFERATU	875
SUMMER GAMES II	875
YOGUI BEAR	875
FIFTH QUADRANT	875
TRAPDOOR II	875
SNAP DRAGON	875
MAX TORQUE	875
IMPLOSION	875
THE VIKINGS	875
SNOOKER (BILLAR)	875
COMMANDO	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
SPIRTFIRE 40	875
GHOST & GOBLINS	875
TRIO	875
ACE	875
LIVINGSTON SUPONGO	975
STAR WARS	1.200
ACROJET	1.200
ACE OF ACES	1.200
STIFLIP & CIA	1.200
10TH FRAME	1.200

COMMODORE	
SILENT SERVICE	1.200
STAR PAWS	1.200
PI ERRE 2	1.200
THE TUBE	1.200
4 LUCASFILM GAMES	1.200
BANGOK KNIGHTS	1.200
OUT RUN	1.200
THE LST NINJA	1.200
SPACE HARRIER	1.200
PROHIBITION	1.200
FLUNKY	1.200
PAPERBOY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
DOGHFIGHT 2187	1.500
BUBBLE BOBBLE	1.500
JAIL BREAK	1.500
DEATHSCAPE	1.500
TRACK & FIELD	1.500
FLYING SHARK	1.500
NEMESIS	1.500
DE PELICULA	1.695
SIX PACK II	1.750
SIX PACK + DUET	1.750
ALBUM DE PLATINO	2.000
ALINEADOR DE CABEZALES	2.000
GAME SET AND MATCH (10 DEPORTE)	2.900
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500

MSX	P.V.P.
BIOLOGIA: P. INMEDIATOS	500
SEAKING	500
C. HUMANO: S. DIGESTIVO	500
GEOGRAFIA DE ESPAÑA	500
C. HUMANO: S. CIRCULATORIO	500
JET BOMBER	500
C. HUMANO: S. REPRODUCTOR	500
RIOS DE ESPAÑA	500
AVENGER	500
FIREHAWK	500
OH SHIT (COMECOCOS)	500
LOTERIA PRIMITIVA	500
DRAW AND PAINT	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
GAUNTLET	500
ARMY MOVES (*)	500
DUSTIN (*)	500
BOUNDER	500
BATMAN	500
WALKYR	500
JET SET WILLY	500
WINTER GAMES	500
ARKANOID	500
DONKEY KONG	500
HEAD OVER HEELS	500
SURVIVOR	500
TRAILBLAZER	500
THE WALL	500
KNIGHT LORE	500
UCHI MATA	500
GUNFRIGHT	500
MAPGAME	500
JACK THE NIPPER	500
COLT 36	500
SPIRITS	500
SHOW JUMPER	500
ALIEN 8	500
FUTURE KNIGHT	500
PENTAGRAM	500
ROCKY	875
STOP BALL	875
FERNANDO MARTIN	875
CAMELOT WARRIORS	875
LAS 3 LUCES DE G.	875
AUF WIEDERSEN MONTY	875
ABU SIMBEL	875
007 ALTA TENSION	875
THING BOUNCES BACK	875
PHANTIS	875
DEATH WISH 3	875
ARQUIMEDES XXI	875
COBRAS ARC	875
EL CID	875
CALIFORNIA GAMES (*)	875
STAR DUST	875
TAI PAN (*)	875
WORLD GAMES (*)	875
MATCH DAY II(*)	875
EL MUNDO PERDIDO	875
MASK II	875
NUCLEAR BOWLS	875
TEMTATIONS	875
AFTEROID	875
MISTERIO DEL NILO	875
DESPERADO	875
DECATHLON	875
SPACE SHUTTLE	875
HOWARD EL PATO	875
ALIENS	875
BALLBLAZER	875
MACADAM BUMPER	875
INCA	875
SKOOTER	875
SCIENCE FICTION	875
SAILORS DELIGHT	875

MSX	
ACADEMIA DE POLICIA II	875
INDY 500	875
737 FLIGHT SIMULATOR	875
T. T. RACCER	875
SUPERSTAR CHALLENGE	875
BATTLE CHOPPER	875
SPIRTFIRE 40	875
WINTER EVENTS	875
SNOOKER (BILLAR)	875
DYNAMITE DAM	875
BOULDER DASH I	875
BULDER DASH II	875
SPY VS SPY II	875
CETUS	975
CHORO Q (32K)	975
3D PINBALL	975
QUASAR	975
3D KNOCKOUT	975
EUROPEAN GAMES	975
WHO DARES WINS II	975
TURBO CHESS	975
WINTER OLYMPICS	975
LAZY JONES	975
MUTANT MONTY	975
SUPERBOWL	975
STAR SEEKER	975
EL DESCUBRIMIENTO DE AMERICA	975
ADDICTABALL	975
SORCERY	975
CHOCK AND POP	975
ABADIA DEL CRIMEN	975
LAST MISION (OPERA)	975
COSA NOSTRA	975
DEMONIA	975
GOODY	975
STARBYTE	975
INTERNATIONAL KARATE	975
DAMBUSTERS	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
10TH FRAME	1.200
ACE OF ACES	1.200
DAMBUSTERS	1.200
BEACH HEAD	1.200
ALBUM DE PLATINO	1.700
KNIGHT COMMANDER	2.300
EL LINGOTE	3500

CARTUCHOS MSX	P.V.P.
GOLF	4.500
NEMESIS	4.500
DUNK SHOT (BALONCESTO)	4.500
TWIN BEE	4.500
HYPERSPORTS I	4.500
SUPER COBRA	4.500
HYPERSORTS II	4.500
KNIGHTMARE	4.500
PENGUIN ADVENTURE	4.500
KONAMI FOOTBALL	4.500
GREEN BERET	4.500
HYPER RALLY	4.500
Q BERT	4.500
MAZE OF GALIONS	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
LOS GOONIES	4.500
FORMULA 1 SPIRIT	4.900
SALAMANDER	4.900
NEMESIS 2	4.900
GAME MASTER	4.900
METAL GEAR (MSX2)	4.900
VAMPIRE KILLER (MSX2)	4.900
JACKAL	4.900
DESARROLLO 1X2	5.800
DESARROLLO QH	5.800
MULTIMILLER (COMPATIBILIZA MSX2)	7.900
MILLERGRAPH (DISEÑADOR GRAFICO)	9.900
MEMORYMILLER (AMPLIACION A 64K)	11.900

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
CUERPO HUMANO	1.500
DRAGONS LAIR II	1.500
EXPLODING FIST + F. WARRIOR	1.500
LIVINGSTON	2.000
GOODY	2.000
LAST MISION	2.000
COSA NOSTRA	2.000
CORRECAMINOS + SALOMONS KEY	2.250
PARIS DAKAR 4×4	2.250
PARIS DAKAR MOTOS	2.250
F. HARDEST + PHANTIS	2.250
BARBARIAN + STIFLIP'	2.250
SAMURAI TRYLOGY + THING B. BACK	2.250
YOGUI BEAR	2.250
DON QUIJOTE + MEGACORP	2.250
TRAP DOOR II	2.250
DESPERADO + SURVIVOR	2.250
PACK MONSTRUO	2.250
MATCH DAY II + PHANTON CLUB	2.250
PROHIBITION	2.250
OUT RUN (*)	2.250
LA ABADIA DEL CRIMEN	2.250

AMSTRAD DISCO	
REX HARD	2.250
SIR FRED	2.250
STARBYTE	2.250
RENAUL (*)	2.250
CHARLY DIAMS	2.250
FIRETRAP	2.250
MISSION	2.250
ENDURO RACER	2.250
WONDER BOY	2.250
BASKET TWO ON TWO	2.250
THE VIKINGS	2.250
BOB WINNER	2.250
SUPER SPRINT	2.250
QUARTET	2.250
JACKAL	2.250
RAMPAGE	2.250
CHAMONIX CHALLENGE	2.250
SUPER HANG ON (*)	2.250
KNIGTHMARE	2.250
GALACTIC GAMES (*)	2.250
INTERNATIONAL KARATE + (*)	2.250
JAIL BREAK	2.250
NEMESIS	2.250
SALAMANDER (*)	2.250
IZNOGOUT (*)	2.250
ANGEL DE CRISTAL	2.250
HYDROFOOL	2.250
TRIO	2.250
STARTING BLOCK	2.250
DINAMIC DISC PACK	2.500
FLUNKY	2.750
HIT PACK (4 EXITOS)	2.750
SIX PACK II	2.750
PAPERBOY	2.750
SIX PACK I	2.750
CHAMPIONSHIP WATERSKING	2.750
COLOSSUS 4 CHESS	3.500
EPIX ON AMSTRAD	3.750
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	4.500
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	4.500

DISCOS SPECTRUM + 3	P.V.P.
PLUS 3 HIT (3 JUEGOS)	2.000
LA ABADIA DEL CRIMEN	2.250
STAR RAIDERS II	2.250
SIR FRED	2.250
QUIJOTE + MEGACORP	2.250
REX HARD	2.250
STARBYTE	2.250
FREDDY + PHANTIS	2.250
LOS 40 PRINCIPALES	2.500
4 DINAMIC EXITOS	2.500
TRANSFER +3 (TOPO SOFT)	2.500
GUNSHIP	2.600
CALIFORNIA GAMES	2.600
GAUNTLET II	2.600
TOMAHAWK	2.600
PROHIBITION	2.750
7 MAGNIFICENTS 7 (EXITOS)	2.900
LIVE AMMO	2.900
SOLID GOLD	3.200
GAME SET AND MATCH 10 DEPORTES	4.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

SEGA + COMPLEMENTOS	P.V.P.
CONSOLA SEGA MASTER SYSTEM	24.900
PISTOLA PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
GAFAS 3D PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
JOYSTICK PARA SEGA	2.900
WORLD GRAN PRIX	4.500
THE NINJA	4.500
WONDER BOY	4.500
PRO WRESTLING	4.500
WORLD SOFERT (FUTBOL)	4.500
QUARTET	4.500
ENDURO RACER	4.500
GREAT FOOTBAL (F. AMERICANO)	4.500
GANSTER TOWN (PARA PISTOLA)	4.500
SHOTING GALLERY (PARA PISTOLA)	4.900
OUT RUN (2 MEGAS)	4.900
SPACE HARRIER (2 MEGAS)	4.900
ROCKY (2 MEGAS)	4.900
CHOPLIFTER	4.500
ACTION FIGHTER	4.500

ATARI	P.V.P.
LEADER BOARD	3.900
GAUNTLFT	3.900

AMSTRAD COMPLEM.	
TRAILBLAZER	3.900
ARKANOID	3.900
3D GALAX	3.900
CORRECAMINOS	3.900
TAIPAN	3.900
KARATE MASTER	3.900
INDIANA JONES	3.900
HANARAMA	3.900
STAR WARS	3.900
CHAMPIONSHIP WRESTLING	3.900
XEVIOUS	3.900
WORLD GAMES	3.900
WINTER GAMES	3.900
SUPER CYCLE	3.900

AMIGA	P.V.P.
SPACE RANGE	2.300
HIPERBOLW	2.300
FEUD	2.300
NINJA MISION	2.300
KITSTAR II	2.300
WINTER OLIMPIAD	3.900
FINAL TRIP	3.900
WINTER GAMES	3.900
VADER (NAVES)	3.900
GRID START	3.900
ROCKFORD	4.700
AAARGH!!!	4.700
SENTINEL	4.700
XENON	4.700
TEST DRIVE	4.700
ROAD WARS	4.700
AMIGA KARATE	4.900
HOLLYWOOD POKER	4.900
HACKER	5.900
BORROWED TIME	5.900
MINDSHADOW	5.900
LITTLE COMPUTER PEOPLE	7.900

COMMODORE COMPLEMENTOS	P.V.P.
UNIDAD CASETTE 1530	5.500
FREEZE MACHINE (FF MKV + LAZER MKII)	7.900
FINAL, CARTRIDGE III	9.900
TRANSTAPE	6.500
INTERFACE COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
INTERFACE COPIADOR AUDIO SIN FUENTE	2.900
FUENTE ALIMENTACION	7.900
RESET PARA POKEAR (ENTRADA PORT)	1.500

ATARI ST EQUIPOS

GARANTIA OFICIAL
MANUALES EN CASTELLANO

ATARI 520 ST — 69.000

AL COMPRAR TU 520 ST TE **REGALAMOS** UN PAQUETE DE 6 PROGRAMAS
- BARBARIAN
- ROGUE
- SUPER CYCLE
- WINTER GAMES
- TEMPLE OF APHJAI
- WORLD GAMES

ATARI 1.040 ST — 119.900

AL COMPARA TU 1040 ST TE **REGALAMOS** UN PAQUETE DE 8 PROGRAMAS
- BARBARIAN
- ROGUE
- SUPER CYCLE
- WINTER GAMES
- TEMPLE OF APHJAI
- WORLD GAMES
- SUBBATLE SIMULATOR
- CHAMPIONSHIP WRESTLING

MONITOR FOSFOR BLANCO	29.900
MONITOR COLOR	59.000
UNIDAD DISCO EXTERNA 3,5"	39.900
EUROCONECTOR	3.900
DISCO DURO 20 Mb	99.000
IMPRESORA MATRICIAL 80 CPS/GRAFICA	36.900

COMMODORE AMIGA

GARANTIA OFICIAL MANUALES EN CASTELLANO

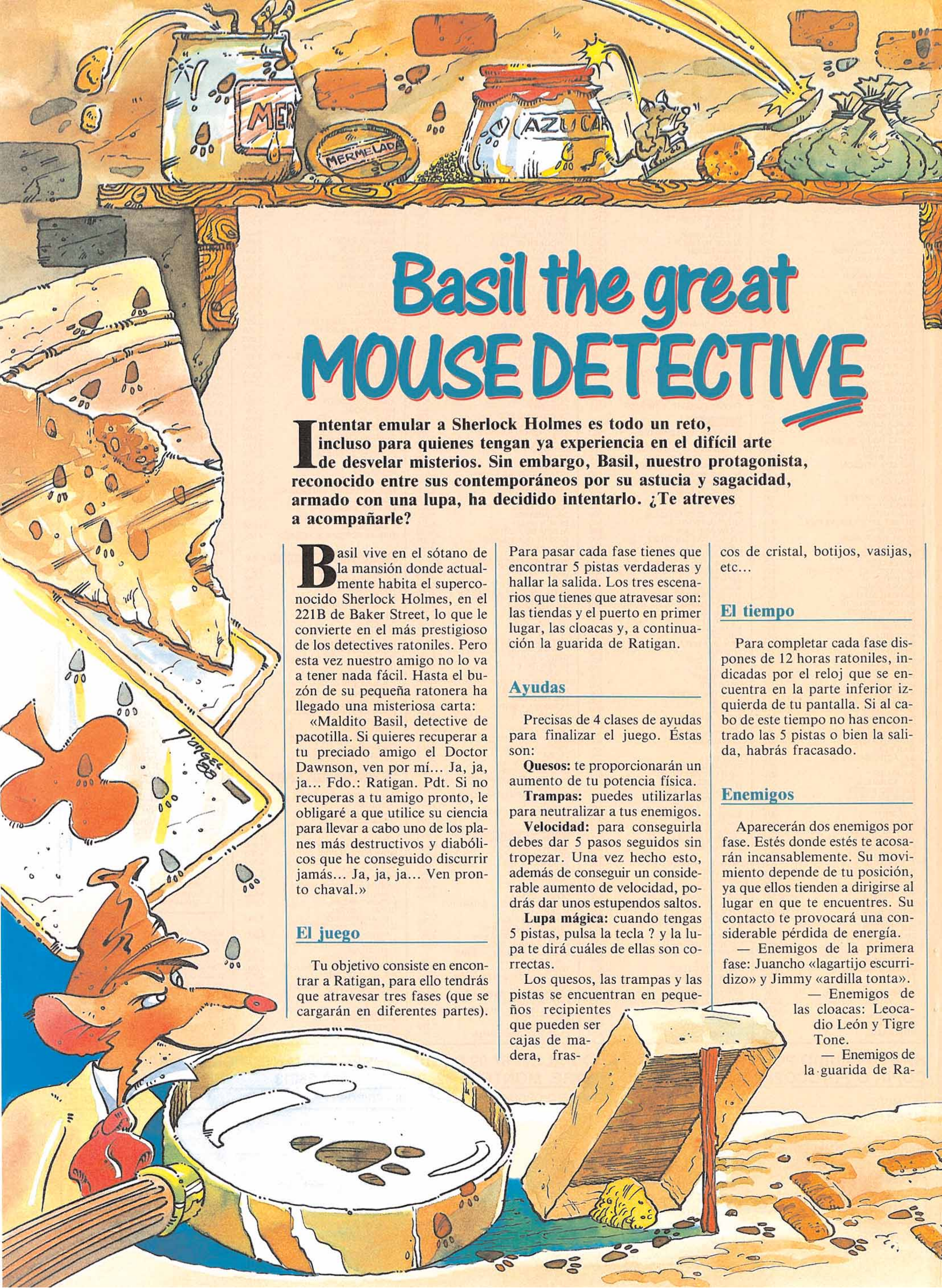
HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO LLAMANDO AL 521 67 99 O POR CORREO ENVIANDONOS EL CUPON (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2º 2 MADRID 28013

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
DIRECCION COMPLETA ____________
TELEFONO ____________
FORMA DE PAGO ____________
☐ TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR

TITULOS GRATIS

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	



Basil the great MOUSE DETECTIVE

Intentar emular a Sherlock Holmes es todo un reto, incluso para quienes tengan ya experiencia en el difícil arte de desvelar misterios. Sin embargo, Basil, nuestro protagonista, reconocido entre sus contemporáneos por su astucia y sagacidad, armado con una lupa, ha decidido intentarlo. ¿Te atreves a acompañarle?

Basil vive en el sótano de la mansión donde actualmente habita el superconocido Sherlock Holmes, en el 221B de Baker Street, lo que le convierte en el más prestigioso de los detectives ratoniles. Pero esta vez nuestro amigo no lo va a tener nada fácil. Hasta el buzón de su pequeña ratonera ha llegado una misteriosa carta:

«Maldito Basil, detective de pacotilla. Si quieres recuperar a tu preciado amigo el Doctor Dawnson, ven por mí... Ja, ja, ja... Fdo.: Ratigan. Pdt. Si no recuperas a tu amigo pronto, le obligaré a que utilice su ciencia para llevar a cabo uno de los planes más destructivos y diabólicos que he conseguido discurrir jamás... Ja, ja, ja... Ven pronto chaval.»

El juego

Tu objetivo consiste en encontrar a Ratigan, para ello tendrás que atravesar tres fases (que se cargarán en diferentes partes). Para pasar cada fase tienes que encontrar 5 pistas verdaderas y hallar la salida. Los tres escenarios que tienes que atravesar son: las tiendas y el puerto en primer lugar, las cloacas y, a continuación la guarida de Ratigan.

Ayudas

Precisas de 4 clases de ayudas para finalizar el juego. Éstas son:

Quesos: te proporcionarán un aumento de tu potencia física.

Trampas: puedes utilizarlas para neutralizar a tus enemigos.

Velocidad: para conseguirla debes dar 5 pasos seguidos sin tropezar. Una vez hecho esto, además de conseguir un considerable aumento de velocidad, podrás dar unos estupendos saltos.

Lupa mágica: cuando tengas 5 pistas, pulsa la tecla ? y la lupa te dirá cuáles de ellas son correctas.

Los quesos, las trampas y las pistas se encuentran en pequeños recipientes que pueden ser cajas de madera, frascos de cristal, botijos, vasijas, etc...

El tiempo

Para completar cada fase dispones de 12 horas ratoniles, indicadas por el reloj que se encuentra en la parte inferior izquierda de tu pantalla. Si al cabo de este tiempo no has encontrado las 5 pistas o bien la salida, habrás fracasado.

Enemigos

Aparecerán dos enemigos por fase. Estés donde estés te acosarán incansablemente. Su movimiento depende de tu posición, ya que ellos tienden a dirigirse al lugar en que te encuentres. Su contacto te provocará una considerable pérdida de energía.

— Enemigos de la primera fase: Juancho «lagartijo escurridizo» y Jimmy «ardilla tonta».

— Enemigos de las cloacas: Leocadio León y Tigre Tone.

— Enemigos de la guarida de Ra-

tigan: Baby Rat y Soplón ratón.

FASE 1

Basil en las tiendas y en el puerto

Las pistas correctas para SPECTRUM son: cuchillo, pistola, huella, cigarro y cerillas. Para AMSTRAD: cigarrillo, huella, cuchillo, pistola y llave.

Al comenzar aparecerás al lado de la puerta de la primera tienda que debes investigar. Súbete al pequeño escalón de piedra, ponte justo debajo del buzón y realiza un salto vertical, colándote de esta manera en el interior de la tienda para realizar la primera búsqueda de pistas.

Verás tres sacos colocados uno encima de otro, súbete a ellos y salta a la repisa de la izquierda, allí encontrarás tres recipientes que debes examinar con tu lupa, si aparece una de las pistas que te interesan, cógela y continúa. Ahora realiza un salto vertical en la punta derecha de la repisa, y aparecerás en otra repisa superior donde encontrarás otra pista; examínala. Hecho esto, efectúa un salto a la repisa de la derecha y vuelve a examinar la pista, ahora realiza un salto hacia la máquina registradora, otro hacia la repisa izquierda y repite hasta llegar a la última repisa donde tienes otro recipiente con pistas.

Dirígete hacia la máquina registradora, al pasar la pantalla realiza un salto hacia la repisa de tu derecha, baja a la otra repisa, y vuelve a bajar examinando todo lo que allí encuentres, pero no te dirijas hacia el extremo derecho de la pantalla del suelo, podrías perderte.

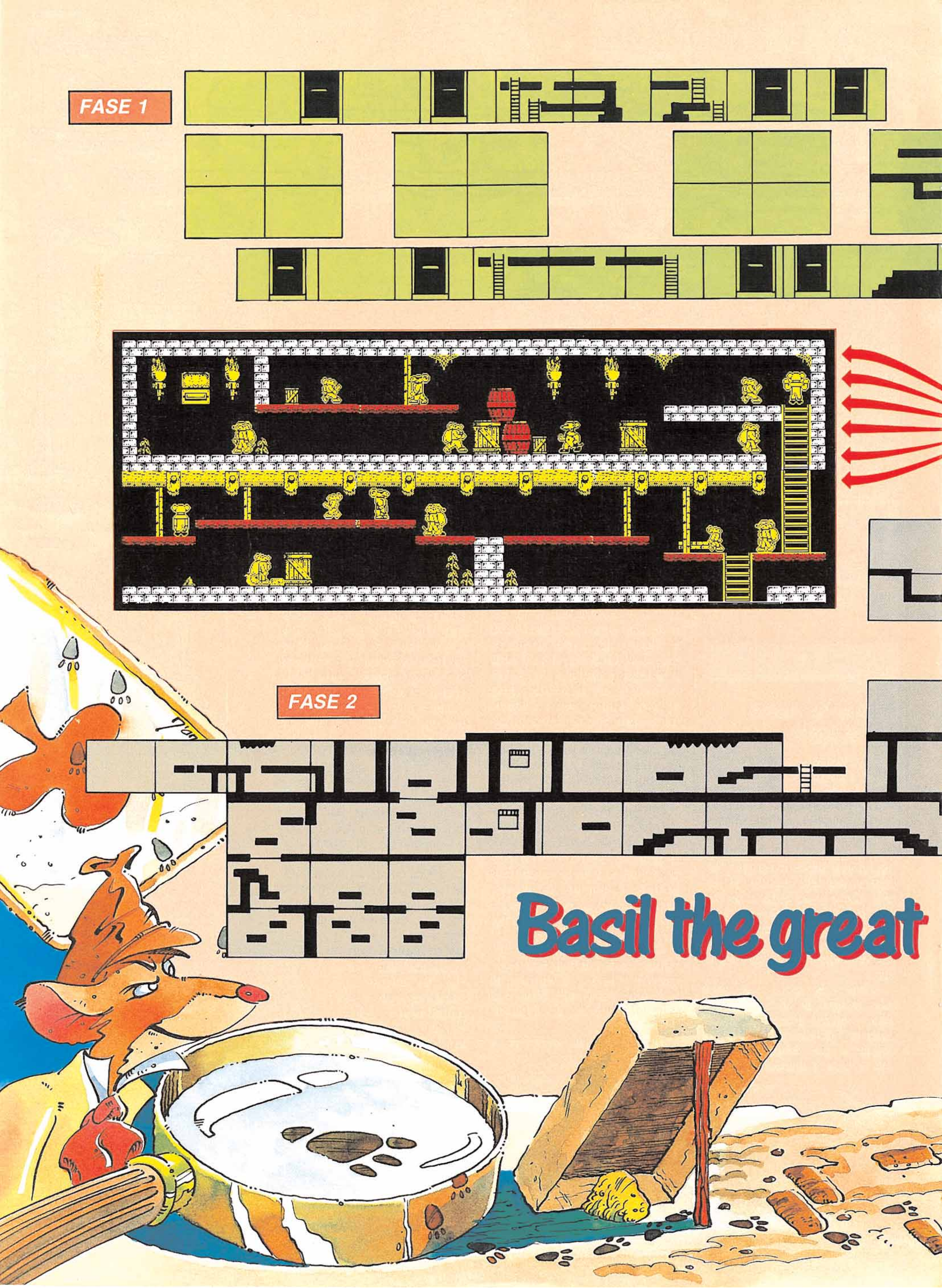
Ahora vuelve a subir las dos repisas, salta a la máquina registradora y baja a la entrada de la tienda. Para salir dirígete al margen izquierdo de la pantalla.

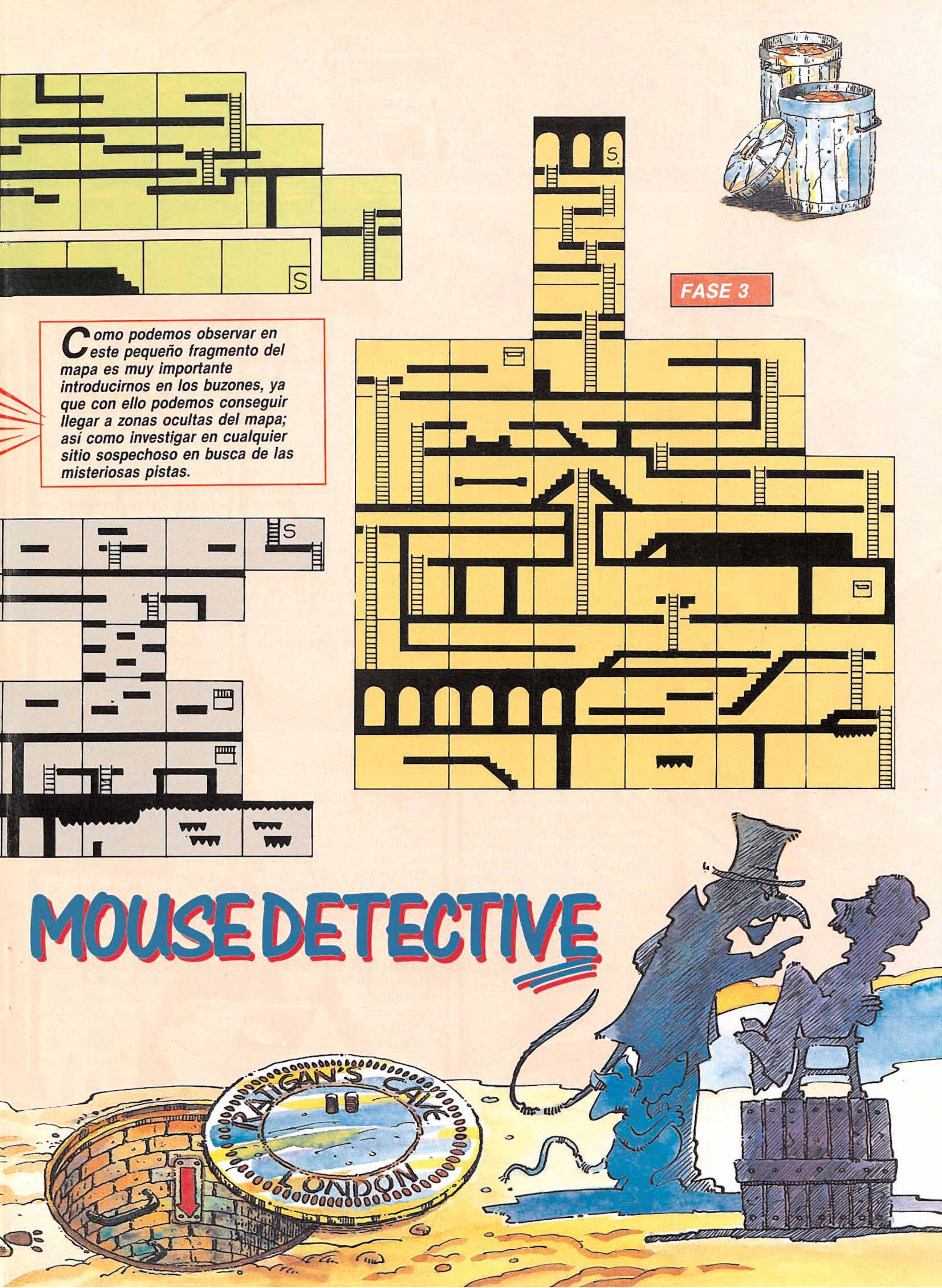
Una vez hayas salido de la tienda, dirígete hacia la derecha buscando posibles pistas. Cuando encuentres la puerta de la siguiente tienda, repite la operación anterior: sube las repisas, salta a las repisas del piso superior, ve a la máquina registradora y desde allí baja por el otro lado (recuerda, no te dirijas al extremo derecho), una vez hayas examinado las posibles pistas vuelve a salir de la tienda.

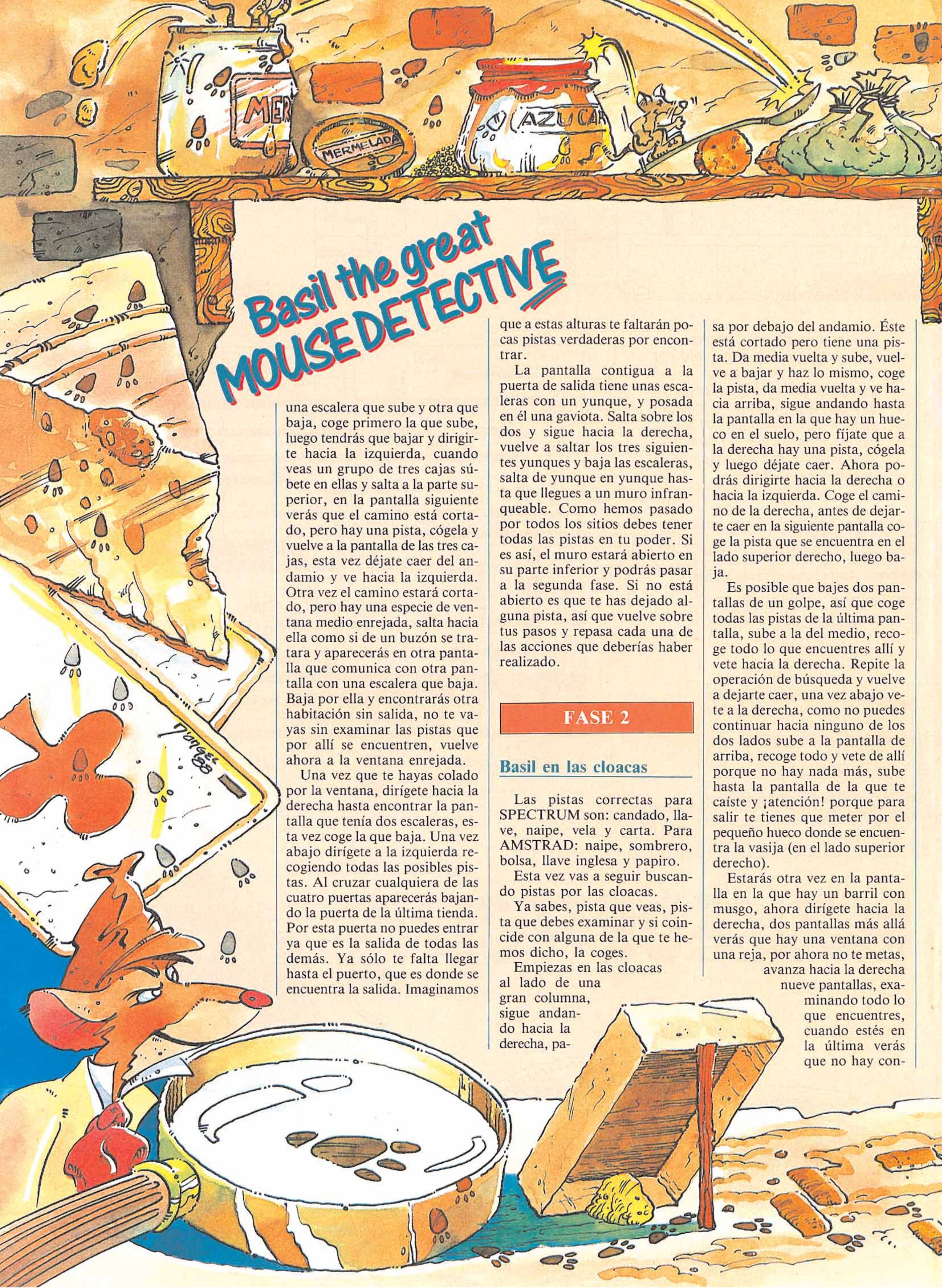
Si ya has salido, sigue hacia la derecha, en la siguiente pantalla verás un andamio, pasa por debajo saltando el barril y la caja, coge la pista y continúa a la derecha, vuelve a saltar la caja y observa la siguiente pista. Hecho esto, vuelve a la escalera, súbela y ve hacia la derecha. Si ves un trozo de andamio recubierto con musgo, sáltalo, baja las escaleras y no pares hasta la siguiente puerta, donde tendrás que repetir la acción de siempre, pero esta vez sal por la esquina inferior derecha.

Hecho esto, saldrás a una puerta que tendrá una farola a su izquierda y en la que no hay escalera de piedra, sigue hacia la derecha, en la siguiente puerta sube el escalón y métete por el buzón. Aparecerás en un lugar oscuro iluminado por antorchas. Súbete al bidón y luego al andamio andando como siempre hacia la derecha. Continúa por los andamios, pero si ves alguna pista ve a por ella. Te encontrarás en una pantalla en la que hay




FASE 1
FASE 2
Basil the great


FASE 3
Como podemos observar en este pequeño fragmento del mapa es muy importante introducirnos en los buzones, ya que con ello podemos conseguir llegar a zonas ocultas del mapa; así como investigar en cualquier sitio sospechoso en busca de las misteriosas pistas.
MOUSE DETECTIVE
RATIGAN'S CAVE
LONDON



Basil the great MOUSE DETECTIVE

una escalera que sube y otra que baja, coge primero la que sube, luego tendrás que bajar y dirigirte hacia la izquierda, cuando veas un grupo de tres cajas súbete en ellas y salta a la parte superior, en la pantalla siguiente verás que el camino está cortado, pero hay una pista, cógela y vuelve a la pantalla de las tres cajas, esta vez déjate caer del andamio y ve hacia la izquierda. Otra vez el camino estará cortado, pero hay una especie de ventana medio enrejada, salta hacia ella como si de un buzón se tratara y aparecerás en otra pantalla que comunica con otra pantalla con una escalera que baja. Baja por ella y encontrarás otra habitación sin salida, no te vayas sin examinar las pistas que por allí se encuentren, vuelve ahora a la ventana enrejada.

Una vez que te hayas colado por la ventana, dirígete hacia la derecha hasta encontrar la pantalla que tenía dos escaleras, esta vez coge la que baja. Una vez abajo dirígete a la izquierda recogiendo todas las posibles pistas. Al cruzar cualquiera de las cuatro puertas aparecerás bajando la puerta de la última tienda. Por esta puerta no puedes entrar ya que es la salida de todas las demás. Ya sólo te falta llegar hasta el puerto, que es donde se encuentra la salida. Imaginamos que a estas alturas te faltarán pocas pistas verdaderas por encontrar.

La pantalla contigua a la puerta de salida tiene unas escaleras con un yunque, y posada en él una gaviota. Salta sobre los dos y sigue hacia la derecha, vuelve a saltar los tres siguientes yunques y baja las escaleras, salta de yunque en yunque hasta que llegues a un muro infranqueable. Como hemos pasado por todos los sitios debes tener todas las pistas en tu poder. Si es así, el muro estará abierto en su parte inferior y podrás pasar a la segunda fase. Si no está abierto es que te has dejado alguna pista, así que vuelve sobre tus pasos y repasa cada una de las acciones que deberías haber realizado.

FASE 2

Basil en las cloacas

Las pistas correctas para SPECTRUM son: candado, llave, naipe, vela y carta. Para AMSTRAD: naipe, sombrero, bolsa, llave inglesa y papiro.

Esta vez vas a seguir buscando pistas por las cloacas.

Ya sabes, pista que veas, pista que debes examinar y si coincide con alguna de la que te hemos dicho, la coges.

Empiezas en las cloacas al lado de una gran columna, sigue andando hacia la derecha, pasa por debajo del andamio. Éste está cortado pero tiene una pista. Da media vuelta y sube, vuelve a bajar y haz lo mismo, coge la pista, da media vuelta y ve hacia arriba, sigue andando hasta la pantalla en la que hay un hueco en el suelo, pero fíjate que a la derecha hay una pista, cógela y luego déjate caer. Ahora podrás dirigirte hacia la derecha o hacia la izquierda. Coge el camino de la derecha, antes de dejarte caer en la siguiente pantalla coge la pista que se encuentra en el lado superior derecho, luego baja.

Es posible que bajes dos pantallas de un golpe, así que coge todas las pistas de la última pantalla, sube a la del medio, recoge todo lo que encuentres allí y vete hacia la derecha. Repite la operación de búsqueda y vuelve a dejarte caer, una vez abajo vete a la derecha, como no puedes continuar hacia ninguno de los dos lados sube a la pantalla de arriba, recoge todo y vete de allí porque no hay nada más, sube hasta la pantalla de la que te caíste y ¡atención! porque para salir te tienes que meter por el pequeño hueco donde se encuentra la vasija (en el lado superior derecho).

Estarás otra vez en la pantalla en la que hay un barril con musgo, ahora dirígete hacia la derecha, dos pantallas más allá verás que hay una ventana con una reja, por ahora no te metas, avanza hacia la derecha nueve pantallas, examinando todo lo que encuentres, cuando estés en la última verás que no hay con-



tinuación, así que vuelve sobre tus pasos hasta la pantalla que tiene la ventana enrejada y métete por ella con un salto vertical. Aparecerás en una pantalla que tiene una columna y una seta, pues bien, dirígete hacia la derecha atravesando ocho pantallas, hasta que encuentres otra ventana enrejada, una vez allí cuélate por la ventana, y aparecerás en otro lugar.

Esta vez te dirigirás hacia la izquierda una pantalla, y verás que puedes continuar hacia la izquierda o seguir hacia arriba, primero ve hacia la izquierda atravesando dos pantallas que contienen pistas, como la segunda pantalla está cortada, vuelve hacia la pantalla de las dos direcciones, esta vez sube, cuando estés arriba, recoge las pistas y vuelve a subir arriba, puedes ir hacia la izquierda o hacia la derecha.

Ve primero hacia la derecha, verás que el camino está cortado, ve hasta allí, examina las pistas y avanza tres pantallas, en la tercera métete por debajo del muro para examinar la pista que allí se encuentra, luego sube al muro, una vez en su lado izquierdo sube otra vez, salta el bidón, coge la pista y continúa hacia la derecha, atraviesa tres pantallas examinando las pistas y en la tercera pantalla aparecerá en su lado superior derecho una escalera que te conducirá al exterior, si has conseguido las cinco pistas sólo te falta por explorar la guarida de Ratigan, en caso contrario la escalera no llegará a aparecer.

FASE 3

Basil en la guarida de Ratigan

Las pistas correctas para SPECTRUM son: cerillas, llave, papiro, sombrero y llave inglesa. Para AMSTRAD: cañón, carta, cigarro, huella y vela.

Al comenzar aparecerás junto a la tercera columna a la izquierda de la primera pantalla.

Dirígete a la derecha, salta la caja de la siguiente pantalla. Aparecerás en la tercera pantalla. Aquí tendrás que subir al andamio, ya que por la parte de abajo no cabes, continúa y salta del andamio en el que te encuentras, al que está colgado del techo, en la siguiente pantalla sube las escaleras.

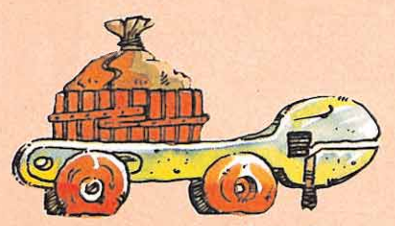
Hecho esto, puedes dirigirte bien hacia abajo o bien hacia la izquierda. Ve hacia abajo, y otra vez tendrás que elegir entre la izquierda o la parte de abajo, ve hacia la izquierda, coge la pista que allí se encuentra, vuelve a la pantalla de donde venías y esta vez baja, una vez abajo ve hacia la izquierda atravesando de esta manera seis pantallas.

En la tercera, quinta y sexta pantalla podrás encontrar nuevas pistas, así que examínalas.

Cuando estés en la sexta pantalla podrás comprobar que es imposible continuar, así que recorre otra vez las seis pantallas en sentido inverso, sube dos más y una vez arriba, en la pantalla que tiene una escalera y un andamio colgado por el techo por dos cadenas, continúa hacia la izquierda, baja la escalera y te encontrarás con una pantalla en la que puedes continuar hacia arriba o hacia la izquierda, elige esta última dirección por la parte superior del andamio.

Tres pantallas después encontrarás una nue-





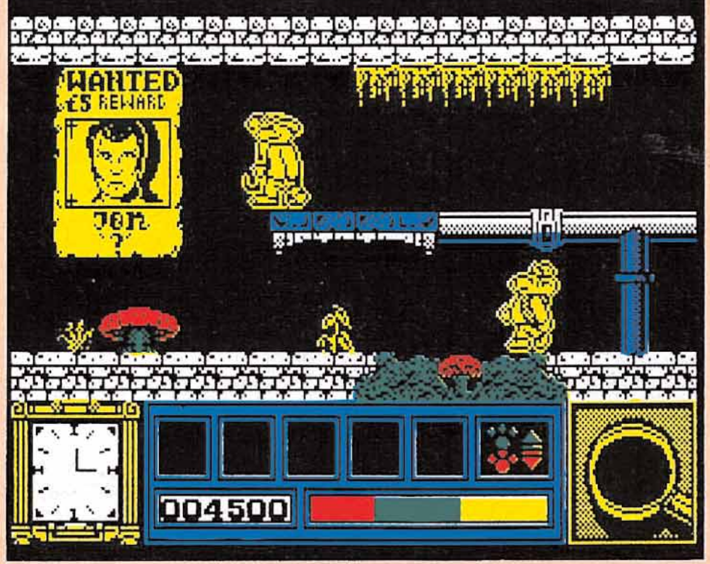
va pista, examínala y vuelve a la tercera pantalla de la que venías, andando esta vez por la parte de abajo, en la segunda pantalla encontrarás una nueva pista, examínala y pasa a la siguiente donde tendrás que subir por la escalera dos pantallas más, una vez arriba atraviesa otras dos pantallas y en la última habrá una nueva pista y un muro infranqueable, vuelve hacia la izquierda dos pantallas y baja otras dos. Te diriges hacia la derecha otras tres pantallas, donde tendrás que volver a subir.

Aparecerás en un fragmento de andamio colgado del techo, vete a la pantalla situada a su derecha, examina la pista y ya que está cerrado dirígete a la izquierda, continúa una pantalla más y salta el andamio.

Examina la pista y ¡atención a la siguiente pantalla!, porque en la parte central habrá una escalera que en su momento te llevará al final, pero ahora ve por la parte inferior, avanza tres pantallas y te encontrarás con dos escaleras y dos pistas, examina todas las pistas y vuelve a la pantalla de las dos escaleras para subir por la de la izquierda, sube dos pantallas, continúa por la siguiente hacia la izquierda, te encontrarás con una ventana con reja.

Introdúcete por ella y aparecerás en una habitación cerrada con otra pista, examínala y vuelve otra vez a la pantalla de las dos escaleras. Una vez allí vete hacia la izquierda, atraviesa cuatro pantallas y aparecerás en la pantalla que tenía en su parte central la escalera que por fin te llevará hasta el final. Sube, ve hacia la izquierda y vuelve a subir. Esta vez irás hacia la derecha, y en la siguiente pantalla encontrarás otra escalera que sube. Ya prácticamente lo has conseguido, porque sólo tienes que subir cuatro pantallas y habrás dado con Ratigan.

Si ya has conseguido las cinco pistas correspondientes, carga la 4.ª fase: la escena final del juego. Pero no te vamos a contar cómo es, preferimos que la descubras por ti mismo. Ánimo, tú también puedes conseguirlo...



AMSTRAD

```
10 'Cargador BASIL para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 '
40 FOR i=&4300 TO &4395:READ a$:POKE i,V
AL("&"+a$):NEXT:a=0
50 MODE 1:INPUT "Tiempo infinito (S/N) :
 ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN a=1
60 INPUT "Fuerza infinita (S/N) : ",a$:I
F UPPER$(a$)="S" THEN a=a+2
70 INPUT "Todas las pistas correctas (S/
N) : ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN a=a+4
80 MODE 0:FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT:POK
E 0,a:CALL &4300
1031 DATA 6,10,21,78,3,11,0,40,CD,77,BC,
21,70,1,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,98,1,1,28,1
,7E,EE,AB,77,23,B,78,B1,20,F6,F3,DD,21,0
,C0,3E,32,CD,15,2,C0,CD,D0,F7,DD,21,0,9,
3E,33,CD, 15,2,C0,DD,21,0,80,3E,34,CD,15
,2,C0,DD,21,0,A8,3E,35,CD,15,2,C0,F3,3A,
0,0,4F,CB
1032 DATA 47,28,6,3E,C9,32,D2,91,79,CB,4
F,28,6,3E,C9,32,AC,8E,79,CB,57,28,5,3E,C
3,32,73,8B,31,0,1,C3,BF,83,2A,2A,2A,2A,2
0,42,41,53,49,4C,20,2A,2A,2A,2A,2A,21,0,
43,11,0,3,1,0,2,ED,B0,C3,0,3
```

POKES AMSTRAD

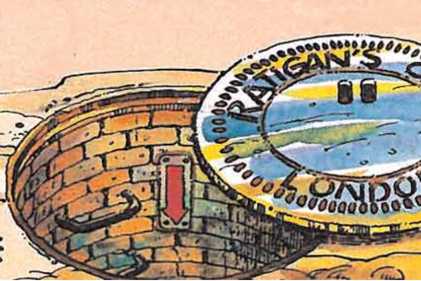
```
TIEMPO INFIITO:
POKE &91D2,&C9
VIDAS INFINITAS:
POKE &EA1,&C9
TODAS LAS PRUEBAS OK:
POKE &B73,&C3
```

SPECTRUM

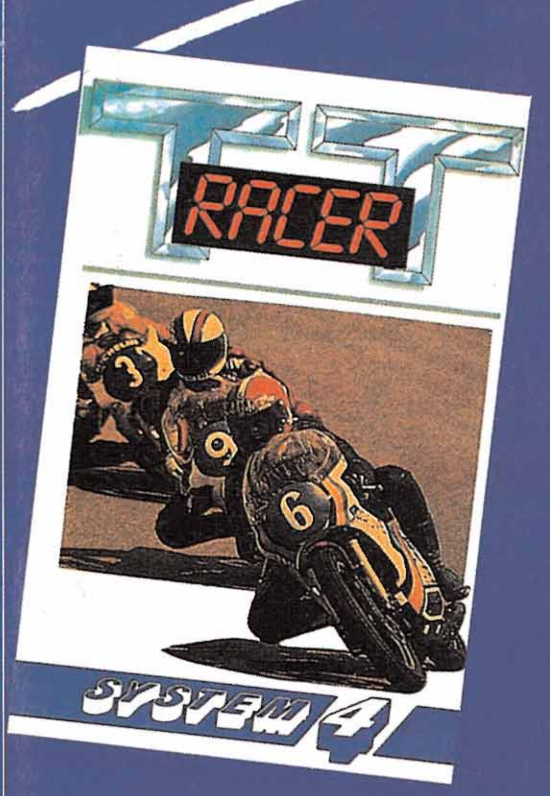
```
  10 REM ************************
  20 REM *                      *
  30 REM * CARGADOR DE          *
  40 REM *                      *
  50 REM * BASIL >SPECTRUM 48K .*
  60 REM *                      *
  70 REM * POR J.J.G.Q.         *
  80 REM *                      *
  90 REM ************************
 100 REM
 110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 27000: GO SUB 9000
 120 POKE 23658,8
 130 LET A$="QUIERES TIEMPO ILIM
ITADO": GO SUB 1000: IF A THEN P
OKE 23308,0
 140 LET A$="QUIERES ENERGIA INF
INITA": GO SUB 1000: IF A THEN P
OKE 23313,0
 150 INPUT "": PRINT #1; INK 7;
PAPER 2; BRIGHT 1; FLASH 1;"
 CARGANDO BASIL ORIGINAL     "
 160 LOAD ""CODE 55808: BEEP .1,
0: PRINT USR 23296
1000 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1; INK 7; PAPER 1; BRIGHT
1;AT 1,0;TAB (32-LEN A$)/2;A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,10: LET A=K$="N": R
ETURN
9000 LET SUM=0
9010 RESTORE 9100: FOR R=23296 T
O 23316: READ A: LET SUM=SUM+A:
POKE R,A: NEXT R: READ A: IF SUM
<>A THEN INK 7: PRINT "ERROR EN
DATOS": STOP
9020 RETURN
9100 DATA 62,201,50,29,218,205
9110 DATA 0,218,62,201,50,240
9120 DATA 163,62,0,50,80,161
9130 DATA 195,0,128
9140 DATA 2375
9999 SAVE "LD BASIL" LINE 110
```

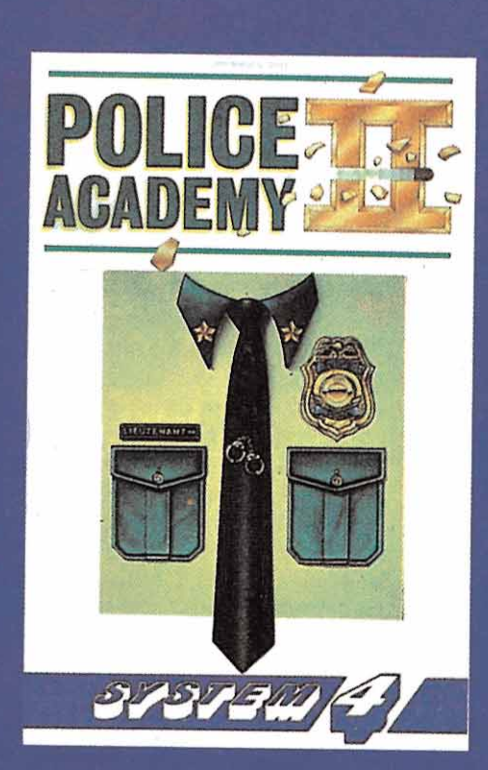
POKES SPECTRUM

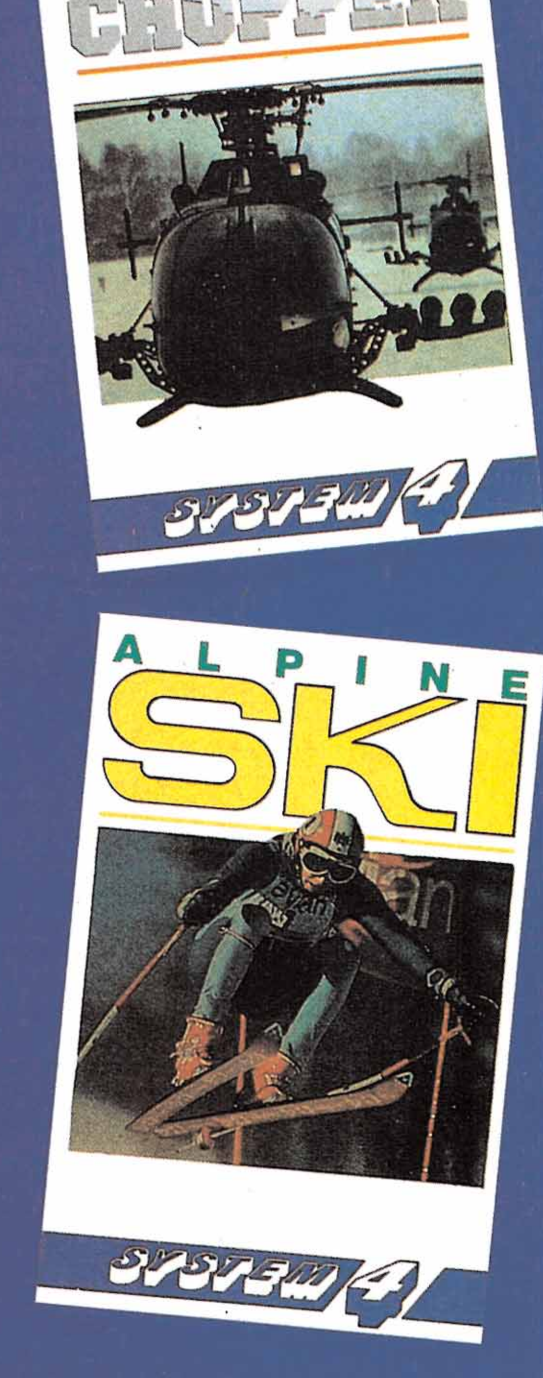
```
TIEMPO ILIMITADO:
POKE 41968,201
ENERGIA INFINITA:
POKE 41296,0
```

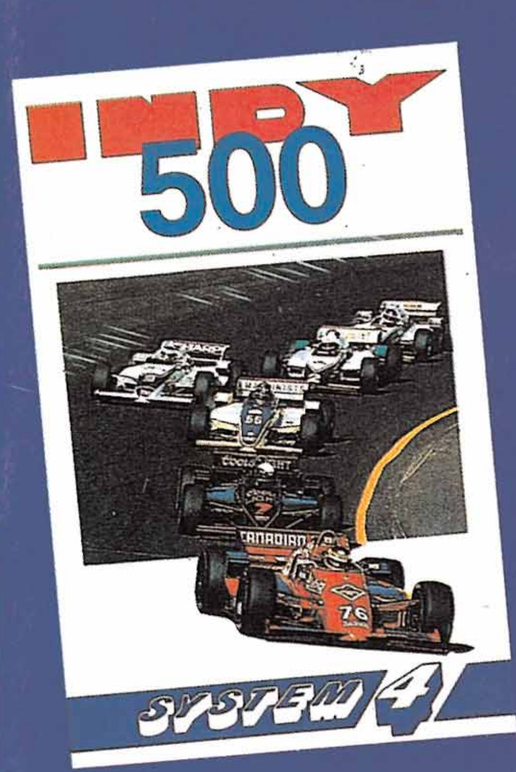


Emeesequis





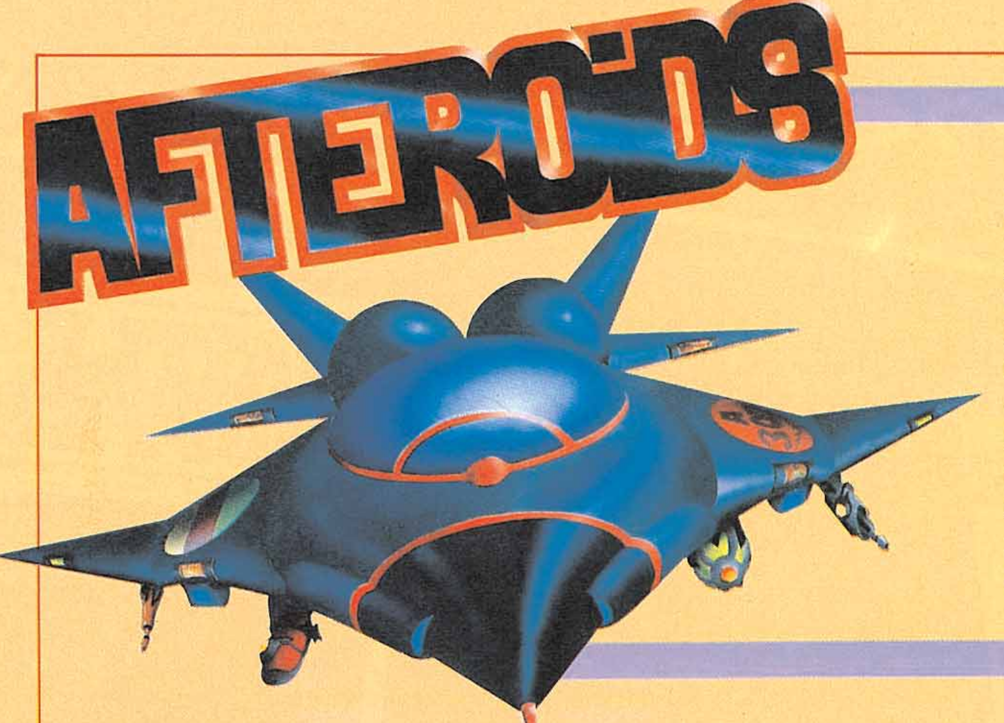




PONTE EN MARCHA

SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Telef.: 450 44 12. - 28040 MADRID



¡Alerta roja!, ¡alerta roja!, grita el pequeño altavoz situado junto a mi estrecha litera. ¡Maldita sea! Son las cuatro de la mañana y, después de las cuatro botellas de vodka lunar que me tomé ayer con el viejo Spock, lo último que deseo es tener que enfrentarme a una maldita nube de asteroides por muy en peligro que se encuentre la galaxia.

Me doy la vuelta intentando hacer caso omiso de la señal, pero el sistema automático de expulsión de emergencia hace que el contacto de mi tabique nasal con el suelo me recuerde la dura realidad diaria. Con toda la rapidez que puedo me voy vistiendo. El casco... ¿Dónde diablos dejaría yo el casco ayer? ¡Ah, aquí está! ¿Qué diablos estaría haciendo dentro de la ducha? Realmente creo que abusé de ese vodka tan bueno. Corro por los pasillos y, a pesar de las obscenidades que me van dedicando todos a los que voy apartando, creo que volveré a llegar tarde. ¡Maldita sea! Entro resbalando en el centro de control y voy a caer de bruces delante del general Lazarus.

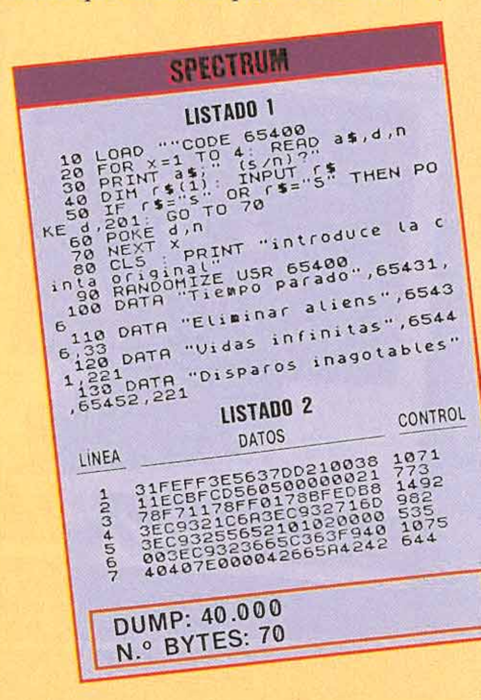
—¡Stanley, precisamente estaba solicitando un voluntario para la misión de hoy, así que nos viene usted al pelo! —me suelta el general—. Espero que no le importará arriesgar su vida cuando está en juego la continuidad de nuestra misión.

—No, señor —contesto yo, aunque realmente lo que me hubiera gustado contestarle tiene más relación con su aspecto de hipopótamo panzón y la bondad de un relajante sueñecito, pero, conociendo como se las gasta, prefiero tragarme mis auténticos sentimientos.

Hace ya más de dos meses que salimos de la tierra, un convoy de 32 gigantescas naves crucero, con destino al lejano sistema de Aldebarán, transportando una importante carga de material de fusión termonuclear, vital para combatir a la avanzadilla Kreg que amenaza con cortar nuestras rutas más importantes de tráfico espacial. Por desgracia, en la tierra sigue imperando la vieja costumbre del enchufe y el encargado de la supervisión de los sistemas defensivos era el cuñado del capitán que sabía de sistemas defensivos lo que yo puedo saber de la teología china. Como resultado de esto, cuando se averió el sistema de alimentación del campo de fuerza de los cruceros, descubrimos que no había a bordo los repuestos necesarios para arreglarlo. Una gigantesca chapuza que hizo el viejo Spock permite que el campo de fuerza aguante un cierto tiempo, pero no demasiado. Como resultado de esto, cada vez que atravesamos una tormenta de asteroides, tiene que salir una nave a liquidarlos antes de que se agote el tiempo protector y uno de ellos atraviese la coraza y haga explotar el material termonuclear y nos mande a todos a contar las estrellas de la nube de Magallanes.

Y hoy me ha tenido que tocar a mí precisamente. Y, cómo no, la nube de asteroides que me toca liquidar es de las buenas. Tendré suerte si no acabo descubriendo, por contacto, lo duros que pueden llegar a ser estos asteroides. Afortunadamente, el general me consuela diciendo que si fallezco en mi tarea, siempre habrá otro recluta dispuesto a ocupar mi puesto. ¡Menudo consuelo!

Salgo a la superficie de la nave disparando sin cesar. Uno a la derecha, dos más a la izquierda. La rítmica presión de mi dedo sobre el disparador fotónico produce poco a poco una impresión hipnotizante y pronto olvido toda sensación y me convierto en un puro reflejo: girar, frenar, apuntar, disparar, buscar otro enemigo, volver a apuntar, disparar, esquivar un asteroide a la derecha, volver a acelerar, no hay tiempo para pensar, me comporto como un autómata hasta que me avisan por radio que ya he liquidado todos los asteroides de este crucero. Ahora «tan sólo» me quedan otros 31 cruceros. Vuelo hasta el siguiente y vuelvo a comenzar la rutina. Mientras voy liquidando asteroides pienso en mi querida Selene, esperándome en mi apartamento de lujo en la luna, hasta que la súbita pulverización de



SPECTRUM

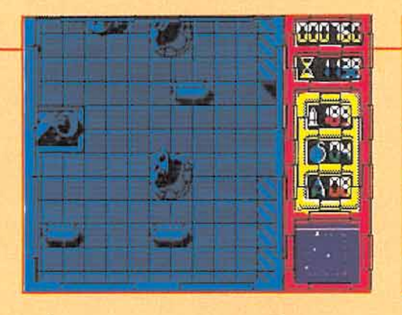
LISTADO 1

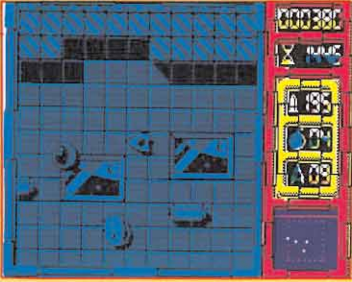
```
10 LOAD ""CODE 65400
20 FOR x=1 TO 4: READ a$,d,n
30 PRINT a$;" (s/n)?"
40 DIM r$(1): INPUT r$
50 IF r$="s" OR r$="S" THEN PO
KE d,201: GO TO 70
60 POKE d,n
70 NEXT x
80 CLS : PRINT "introduce la c
inta original"
90 RANDOMIZE USR 65400
100 DATA "Tiempo parado",65431,
6
110 DATA "Eliminar aliens",6543
6,33
120 DATA "Vidas infinitas",6544
1,221
130 DATA "Disparos inagotables"
,65452,221
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31FEFF3E5637DD210038	1071
2	11ECBFCD560500000021	773
3	78F71178FF0178BFEDB8	1492
4	3EC9321C6A3EC932716D	982
5	3EC93255652101020000	535
6	003EC93236 65C363F940	1075
7	40407E000042665A4242	644

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 70





mi cuerpo me recuerda que, en este trabajo, una distracción es fatal. Espero que mi funeral sea bonito...

Consejos para el vuelo

Si no quieres acabar como el bueno de Stanley, será mejor que procures seguir los consejos que te damos a continuación.

• Como el comportamiento de la nave es inercial, la mejor forma de controlarla es manteniendo siempre una velocidad moderada y controlando la nave con pequeños toques de aceleración. Cuando vayas viajando en una dirección, ponte mirando en la dirección contraria, para poder frenar rápidamente si aparece algún enemigo.

• Cuando te encuentres con un asteroide dispara en su dirección una ráfaga en abanico de forma que cuando se destruya puedas también destruir a la mayor parte de los asteroides pequeños que se crearán. La bomba es un arma muy útil que deberás utilizar con gran cautela, en las situaciones de gran peligro, pero sin pasarse o pronto te quedarás sin ellas.

• Para acabar con todos los asteroides de una fase la mejor táctica es ser sistemático y trazarse una ruta que recorra cada pantalla, viajando bastante rápido y vigilando el radar. Cuando veamos aparecer un enemigo deberemos reducir rápidamente nuestra velocidad y liquidarlo. Cuando ya hayamos recorrido toda la superficie de la pantalla liquidando a todos los asteroides que veamos, si todavía queda alguno podemos hacer más pasadas a mayor velocidad, pues el peligro es menor.

• Las bolitas que proporcionan extras son una de las partes más importantes del juego y deberás entrenarte en recogerlas con toda la precisión que puedas, pues la clave de la supervivencia prolongada en este juego está en saber hacerse fácilmente con estas ayudas, sin las cuales el juego se hace notablemente más difícil. Especialmente importantes son las bolitas de tiempo extra («T») que deberemos procurar coger a toda costa. En cambio, las bolas de puntuación extra («P») sólo debemos intentar cogerlas si no hay ningún peligro cerca y estamos sobrados de tiempo, pues los puntos que proporcionan son bastante escasos.

• Por último, cuando empieces a dominar el juego y consigas pasar varias fases, recuerda que con la opción «A» del menú del juego podrás volver a empezar en la penúltima pantalla que alcanzaste, sin necesidad de volver a jugar todas las pantallas anteriores, un detalle que sin duda es de agradecer.

Si todos los consejos anteriores se muestran inútiles y eres incapaz de conseguir el dominio necesario y estás empezando a desesperarte, no te preocupes, pues el juego tiene un modo de trampa incorporado que no dudamos que te será muy útil. Si mientras estás jugando pulsas a la vez las teclas E, L, I y S, el juego entrará en el modo trampa, en el que serás inmune al contacto con los asteroides y los alienígenas, aunque el tiempo seguirá contando y si se acaba perderás una vida, de forma que el juego tampoco se hace excesivamente trivial, aunque sí será mucho más fácil.

Los viejos arcades nunca mueren, o al menos eso creen los chicos de Made in Spain que han rescatado del archivo de los clásicos uno de los primeros programas que apareció por las salas de juego: «Asteroids». Obviamente no se han limitado a hacer una copia idéntica de este exitoso programa sino que, basándose en él, han creado uno de los matamarcianos más divertido y adictivo de cuantos han pasado por nuestra redacción en bastante tiempo.
Uno de los primeros aspectos que destacan en el juego es la cuidada presentación de que se ha sido dotado. Nada más cargar el programa éste se presentará a sí mismo en una secuencia de voz digitalizada muy por encima de lo que estamos acostumbrados a escuchar. A continuación podréis oír una buena melodía de presentación que da paso a la aparición del menú. En éste además de las típicas opciones para cambiar los controles y empezar la partida encontraremos una opción para comenzar en una partida anterior. Esto funciona de la siguiente manera, si al jugar la partida anterior conseguimos, llegar a un nivel alto podremos recomenzar al morir en el nivel anterior al que estuviésemos. Es decir, si morimos en el nivel 3 podremos recomenzar en el nivel 2 (obviamente esto sólo funcionará si no apagamos el ordenador entre una partida y otra). En cualquier caso, dado que existen 32 niveles distintos esta opción resulta sumamente útil, pues intentar llegar al final con las nueve vidas de que disponemos en una sola partida es algo sólo reservado a los virtuosos del joystick.
Todas las versiones mantienen una calidad similar, con las lógicas diferencias sonoras y gráficas, pero quizás la mayor virtud del programa es que partiendo de un planteamiento bastante sencillo se ha conseguido crear un excelente arcade con el que el aburrimiento es absolutamente imposible.
Un nuevo acierto del software español.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	8
Adicción:		
Gráficos:		
Originalidad:		

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina.

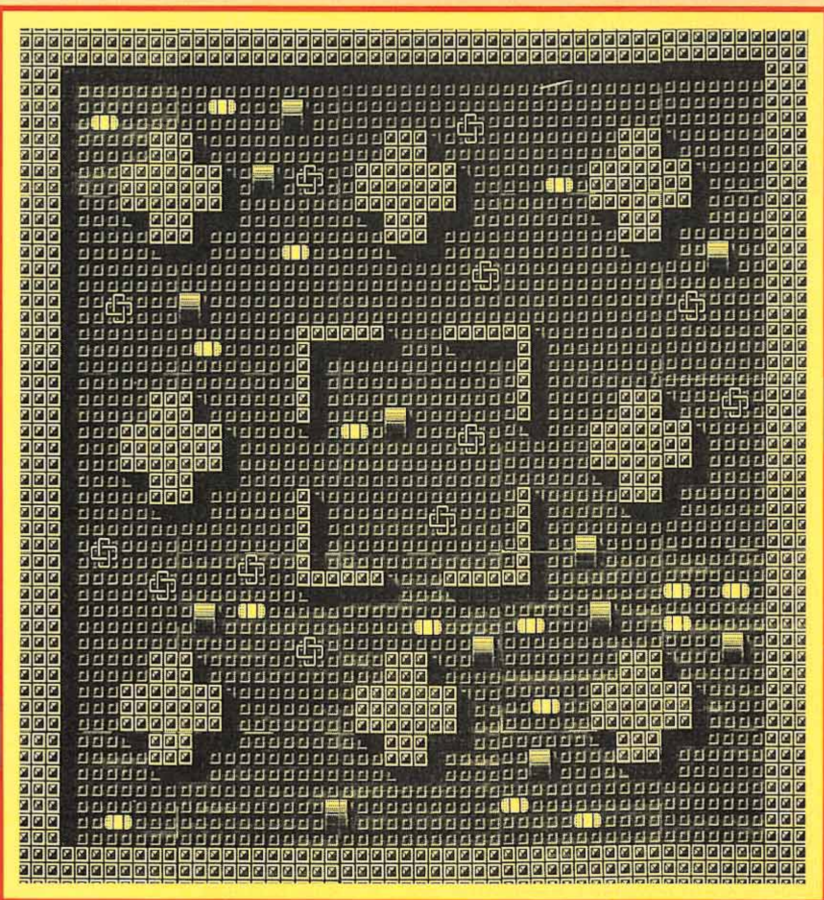
MSX

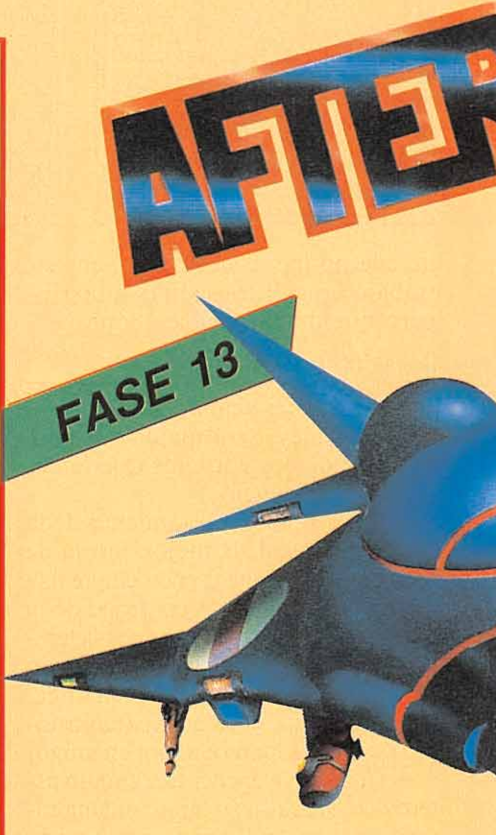
```
10 CLS:D=64777!
20 READ A:IF A=-1 THEN 50
30 POKE D,A:D=D+1:GOTO 20
50 FOR X=64826! TO 64841! STEP 5:READ
A$,A:PRINT A$;" (s/n)":INPUT C$:C$=LEF
T$(C$,1)
60 IF C$="s" OR C$="S" THEN POKE X,201
 ELSE POKE X,A
70 NEXT X
75 CLS
80 PRINT "introduce cinta original"
90 PRINT "y pulsa tecla"
100 IF INKEY$="" THEN 100
200 SCREEN 2,2:COLOR 5,5,1:CLS
210 CLEAR 1,35299!
220 BLOAD "cas:after
230 BLOAD "cas:todo
240 DEFUSR=64777!:A=USR(0)
1000 DATA 243,49,48,242,205,5,138,33,1
60,140,17,0,0,1,0,64,205,92,0,205,231,
137,205,225,0
1010 DATA 33,0,64,1,151,175,197,229,20
5,228,0,225,119,35,193,11,120,177,32,2
42,205,231,0
1020 DATA 62,201,50,42,77,62,201,50,10
5,86,62,201,50,176,77,62,201,50,145,77
,195,167,139,-1
2000 DATA Tiempo parado,221
2010 DATA Eliminar aliens,33
2020 DATA Vidas infinitas,221
2030 DATA Disparos inagotables,221
```

Cargador Spectrum

Para utilizar el cargador introduce la cinta y original y escribe MERGE “”

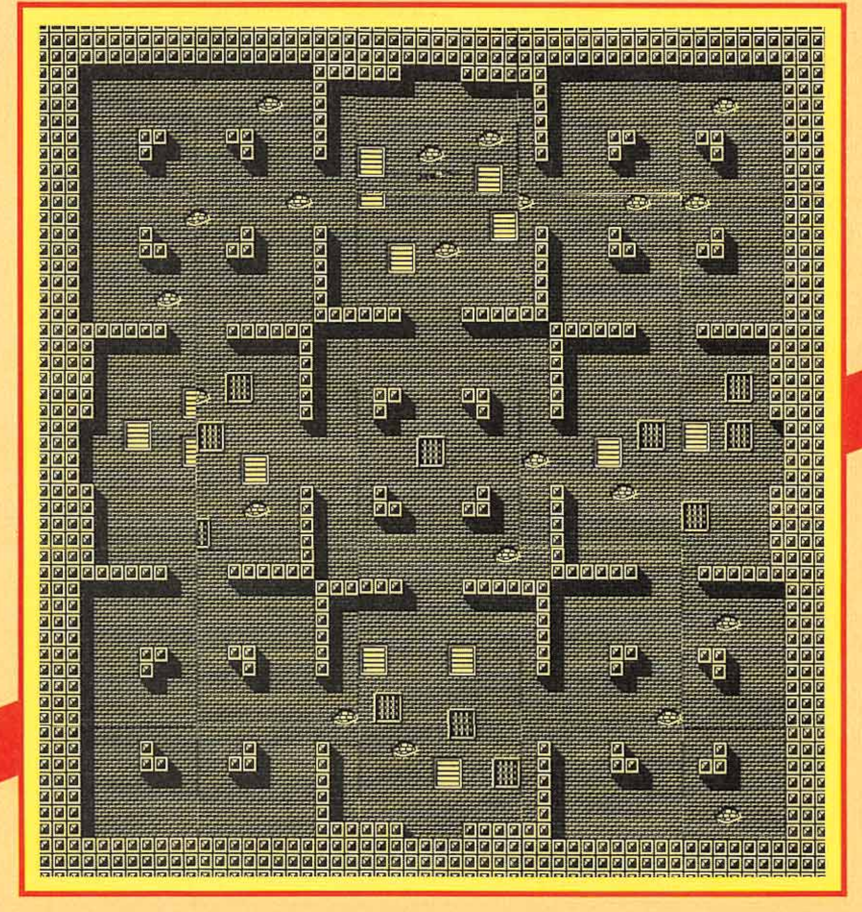
Cuando cargue un programa el ordenador hará NEW. Para el cassette y escribe LOAD “” e introduce la cinta con el programa cargador. Cuando haya salido este programa responde a las preguntas que te hará para elegir las distintas opciones y, cuando te lo indique, vuelve a introducir la cinta original sin rebobinarla y pulsa Play.



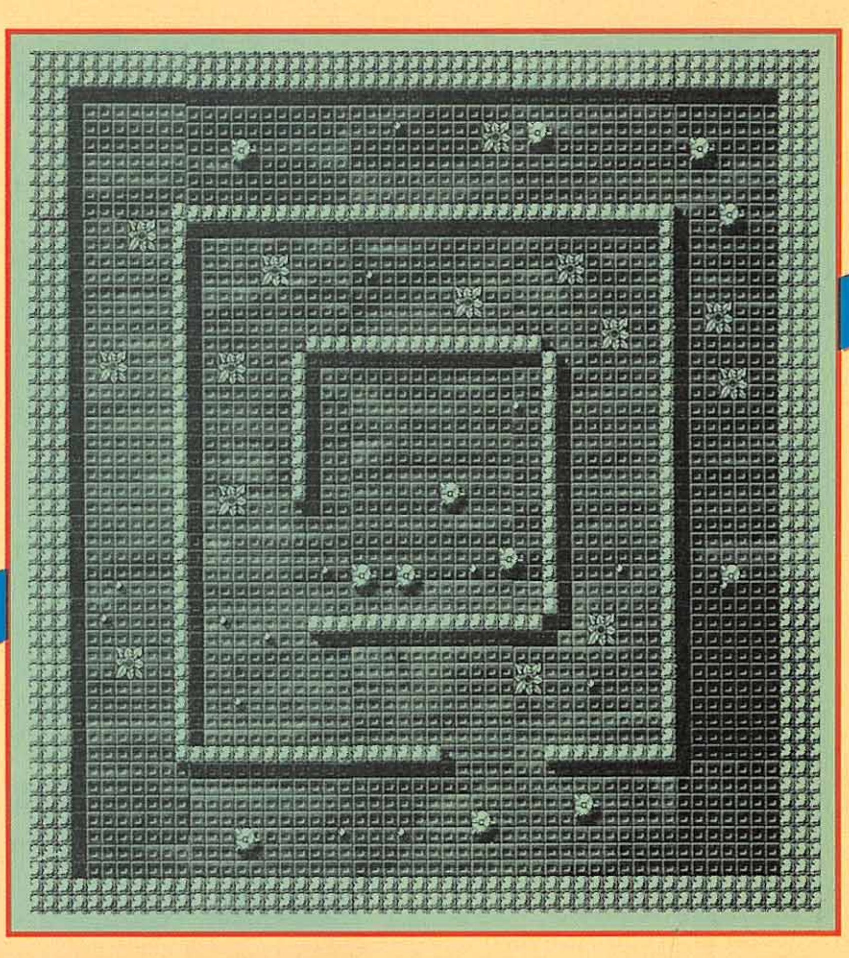


Hasta ahora una de nuestras constantes en todos los artículos de la sección «Patas Arriba», ha sido la de presentar los mapas completos de cada juego. Afteroids es una excepción. Por motivos fácilmente deducibles —consta de 32 fases, compuestas por 25 pantallas cada una, lo que supone un total de 800 pantallas y más o menos 16 páginas de revista—, hemos decidido publicar solamente los cuatro mapas correspondientes a las fases más complicadas del juego. Pero aun así estamos seguros que con ayuda de los infalibles cargadores de vidas infinitas, no habrá pantalla que se os resista.

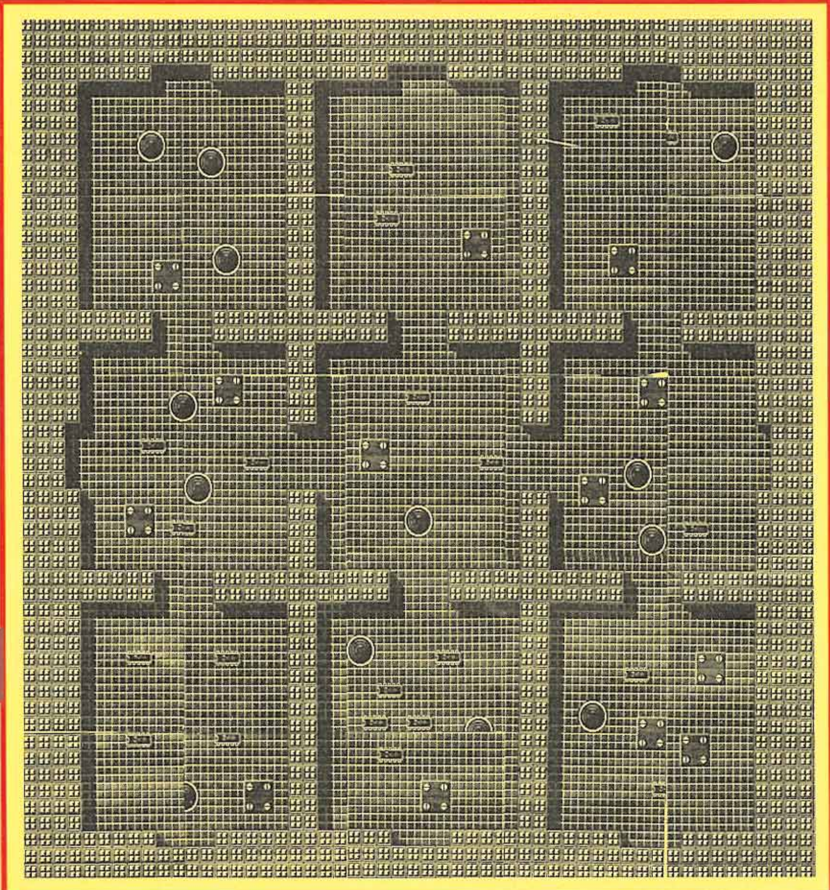








FASE 15



FASE 28

MICRO Manía
Sólo para adictos



Programadores

Jon DEAN

director de "The Software Studios"

Por estas mismas páginas han desfilado los programadores que han dado vida a juegos que, sin duda, harán historia en el mundo del software de acción. En esta ocasión hemos decidido ampliar nuestras perspectivas. Por ello conversamos con Jon Dean, el director de uno de los departamentos de programación de Activision, quien nos contó cómo se trabaja en su compañía y cuál es el proceso para la producción de un juego.

«The Software Studios» es un departamento de Activision que está dedicado al desarrollo y producción de juegos, que luego se distribuyen bajo uno de los sellos que pertenecen al grupo Activision, como Electric Dreams o System 3.

Las oficinas de Software Studios están situadas en el último piso de un edificio que antiguamente era la estación de ferrocarriles del puerto de Southampton. Allí conversamos con Jon Dean, fundador de la compañía y su actual director, quien nos mostró cómo se trabaja en una compañía de este tipo, y nos brindó la posibilidad de conocer a los autores de títulos tan conocidos como «Enduro Racer», «Aliens» y «The Last Ninja».

—Micromanía (MM): ¿Cuál es la función de Software Studios?

—Jon Dean (JD): Software Studios es responsable del 80 ó 90 por 100 del software de Activision producido en Gran Bretaña. En realidad, somos un equipo de coordinadores, ya que la gama de productos de Activision es tan extensa y variada que sería imposible intentar contratar programadores expertos en todos los aspectos que se precisan. Por lo tanto, contratamos como colaboradores a programadores o equipos, que aunque estén dispersos por todo el país, respondan a las necesidades concretas de un determinado juego.



Larry Sparks, director de marketing y Jon dean.

—MM: ¿Quiere esto decir que los juegos no se desarrollan aquí, en los estudios?

—JD: No exactamente. Aquí tenemos todas las facilidades necesarias, así que si alguno de nuestros programadores desea trabajar aquí lo puede hacer, pero en la mayoría de las ocasiones prefieren trabajar en sus propias oficinas. Aunque todos los toques finales, y la supervisión del trabajo se realiza desde aquí; antes de lanzar un producto se le somete siempre a rigurosos chequeos de calidad.

—MM: ¿Cómo conseguís que un proyecto se convierta en realidad, manteniendo todos los detalles de la idea inicial?

—JD: Mantenemos estrecho contacto con nuestros programadores. Todas las semanas los directivos de software supervisan el progreso de cada producto para comprobar que no se retrasa y se mantiene la calidad. Semanalmente fijamos metas con los programadores y sólo de ellos depende que se cumplan los objetivos.

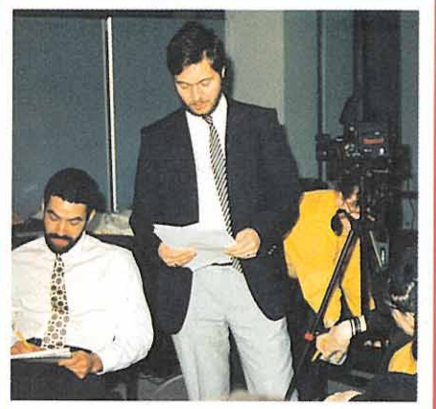
—MM: ¿Qué proceso sigue un juego hasta que se comercializa?

—JD: Pongamos por caso «Enduro Racer», que fue uno de los primeros productos que pasaron por las manos de Software Studios, y además uno de los mayores éxitos de Activision, pero que bien podría ser el caso de cualquiera de los juegos que hemos producido, como «Aliens» o «Predator», o uno en el que estamos trabajando ahora mismo, que llevará el nombre de «Karnov».

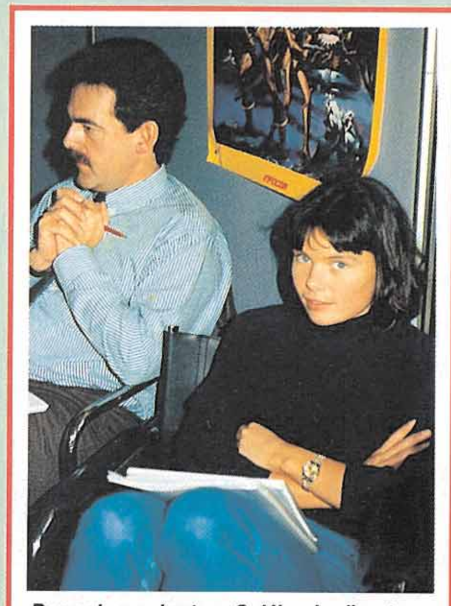
Lo primero que hacemos es adquirir el juego original arcade, y después investigamos con nuestros programadores todos los aspectos de éste para adquirir un conocimiento pleno. Intentamos descubrir las razones por las que el juego se hizo famoso en las máquinas recreativas. Existen muchos factores, pero normalmente el factor más importante es el «gameplay», aunque los gráficos y los efectos sonoros tienen también mucha importancia. Después tenemos que decidir qué partes del juego debemos modificar para adaptarlo a un ordenador personal, ya que las diferencias de memoria disponible son evidentes.

Así, después de planear las diferentes partes del juego que


Rod Cousens, vicepresidente de Activision.


Jon Dean y Larry Sparks en la rueda de prensa.


Neil Jackson, productor del departamento de software.


Roger Large junto a C. Hirsch, directora de marketing para el Reino Unido.

queremos pasar a Código Máquina, contratamos un programador para que lleve a cabo esta operación, que generalmente es un experto en el tipo de juego que nos ocupa. Una vez que hemos seleccionado al equipo de programadores discutimos el desarrollo del juego con ellos, y planificamos las fechas. Los programadores deben planearse metas semanales realistas, que nosotros controlamos puntualmente, para que el producto no se retrase.

—MM: Giga Games es el nombre de un equipo de programadores que trabajó con «Enduro Racer». ¿Desarrollaron ellos todo el juego o encargaron alguna parte del mismo a otros programadores?

—JD: «Enduro Racer» fue realizado por ellos en su totalidad. Creemos que perdemos control sobre el desarrollo de un juego si el equipo de programadores que contratamos está dividido.

—MM: Has hablado mucho sobre el código de un juego, pero ¿no te parece que hay otros factores importantes como los gráficos?

—JD: Desde luego, usamos un equipo de excelentes artistas gráficos llamado Focus. Ellos producen los gráficos tal y como lo requieren los programadores. Focus es un equipo de profesionales que conocen perfectamente el enorme potencial de los ordenadores, y que ahora han convertido el arte en computadoras en un producto número uno.

—MM: Cuando tenéis preparados los gráficos y el código, ¿cuál es el siguiente paso?

—JD: Sometemos el juego a una serie de pruebas y chequeos rigurosos, a partir de los cuales se reajusta y mejora con vistas a su comercialización. Este último proceso puede llevar mucho tiempo y resultar molesto, pero es esencial si queremos mantener la calidad de nuestros productos.

—MM: ¿Cómo surge la idea base de un juego?

—JD: Hasta ahora hemos utilizado con éxito películas como Aliens *y* Predator *como ideas, además de juegos creados para otras máquinas.*
La ventaja de un producto realmente novedoso es que es diseñado para un ordenador concreto, partiendo de sus limitaciones. El Spectrum, por ejemplo, tiene sus límites, pero si se crea un juego específicamente para él, éstos pueden convertirse en ventajas. Nuestra intención es escribir programas que exploten las ventajas de un ordenador determinado, lo que a veces significa desviarlo de la línea original.

—MM: ¿Alguna vez alguien os ha ofrecido un programa completamente listo para la venta?

—JD: En muy raras ocasiones. El mercado del Reino Unido se está haciendo cada vez más sofisticado, por lo que es difícil que alguien haga un producto con las cualidades que nosotros exigimos. Aunque algunas veces sí hemos aprovechado una idea y hemos intentado trabajar sobre lo que nos han ofrecido.

—MM: ¿Puedes dar algún consejo a alguien que quiera dedicarse profesionalmente a la programación de juegos?

—JD: Una de las críticas que constantemente hago a los programadores es su renuncia o incapacidad para documentar y estructurar su trabajo. Si no siguen este consejo se hace realmente imposible revisar un programa porque se olvidan de cómo funciona. Les recomendaría que siguieran un curso de programación, de forma que les permita adquirir una comprensión de la estructura y la naturaleza de los lenguajes de ordenador, lo cual les servirá para cualquier lenguaje que un día decidan usar. Hay que tender a la profesionalización.

ALAN HEAP


Serma Software
pone un Joystick en cada mano.
KONIX PC
Dos dispositivos de disparo. Centrado de mando automático o manual. Tarjeta adaptadora con dos entradas. Se puede usar con IBM® y compatibles y AMSTRAD P.C.®.
9.050 ptas.
KONIX AUTOFIRE
Con dispositivo de autodisparo. Se puede usar con SPECTRUM, SPECTRUM PLUS, COMMODORE 64, 128 y VIC 20, ordenadores ATARI, AMIGA y MSX.
3.660 ptas.
KONIX 1
El primer joystick de la serie KONIX. Válido para SPECTRUM y SPECTRUM PLUS, COMMODORE 64 y 128, AMSTRAD CPC y MSX.
2.950 ptas.
KONIX +2/+3
Ahora, para tu ordenador tan especial, el mejor joystick del mercado: Joystick Konix para ordenadores +2/+3.
3.660 ptas.
SPEEDKING
KONIX ©1986
'THING' BOUNCES BACK
Con el KONIX 1, el joystick más vendido de Europa, te regalamos un divertido juego ¡VALIDO PARA TODOS LOS SISTEMAS!
Todos los Joysticks Konix son anatómicos, dan una respuesta inmediata por Microswitch. Construcción robusta, cable más largo para mayor movilidad. 12 meses de garantía.
Distribuido, en exclusiva, por SERMA SOFTWARE. Cardenal Belluga, 21. 28028 Madrid. Teléfs. 256 10 83 - 12 22.

Más allá del planeta NEMESIS está...



VEN A VISITARNOS O MANDANOS ESTE CUPON A KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 63

TITULO: ______ SISTEMA: ______ REVISTA: ______
NOMBRE Y APELLIDOS: ______ DIRECCION: ______
POBLACION: ______ PROVINCIA: ______
COD. POSTAL: ______ TEL. ______ FORMA DE PAGO: TALON BANCARIO □ CONTRARREEMBOLSO □

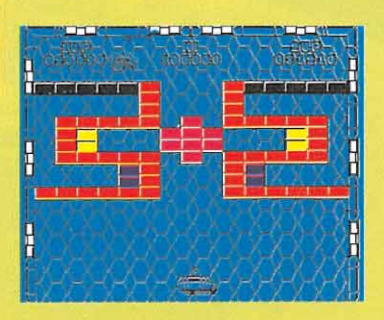
CARGADORES

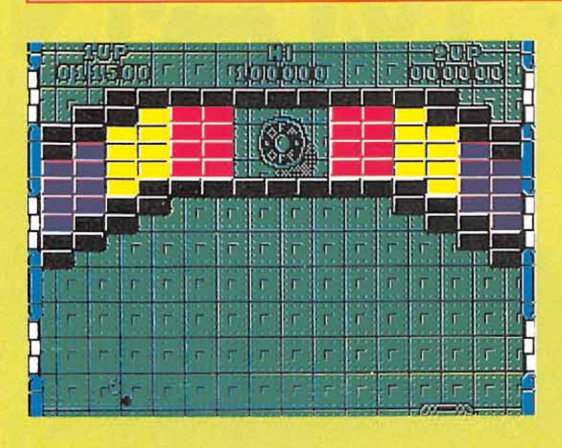
BATTY

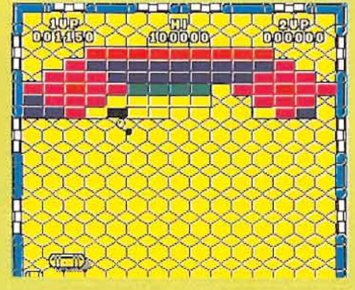
SPECTRUM

```
  10 REM CARGADOR "BATTY"
     POR ANGEL MARTIN
  20 CLEAR 6E4: LOAD ""CODE : PO
KE 65522,252
  30 FOR N=64512 TO 64517: READ
A: POKE N,A: NEXT N
  40 PRINT USR 64753
  50 DATA 50,56,189,195,0,104
```

Ángel Martín (Barcelona)





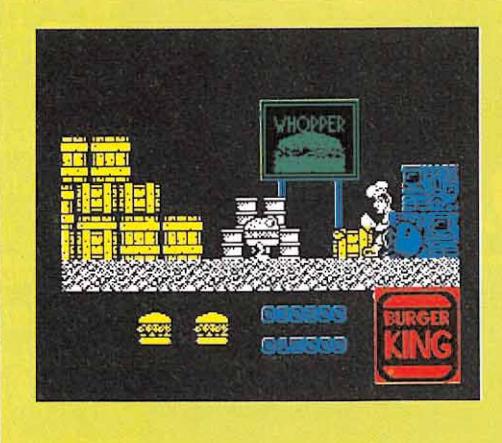


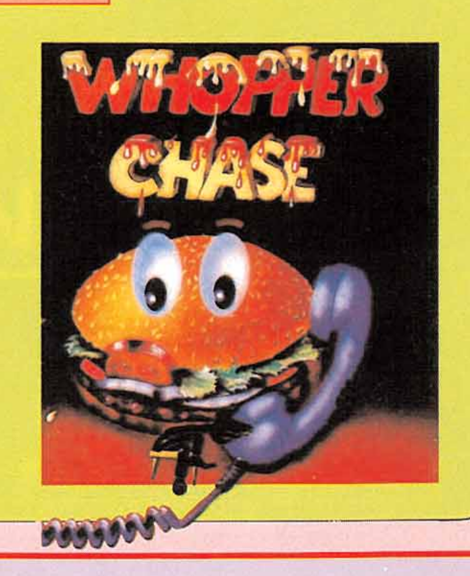
WHOPPER CHASE

SPECTRUM

```
  10 REM WOPPER CHASE
     POR MICHAEL MARQUES
  15 PRINT "PON LA CINTA""DESPU
ES DEL CARGADOR ORIGINAL": PAUSE
 100
  20 FOR N=65500 TO 65520: READ
A: POKE N,A: NEXT N
  30 RANDOMIZE USR 65500
  40 DATA 221,33,0,64,17,232,189
,62,0,55,205,86,5,62,167,50,159,
243,195,0,91
```

Michael Marqués (Valencia)





ACTION BIKER

COMMODORE

```
10 REM ** ACTION BIKER (C) J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,1
30 FORT=0TO79:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>9264THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"▯ VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE319,173
60 INPUT"▯ FUEL INFINITO (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE322,173
70 PRINT"▯INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
80 WAIT1,56,49
90 PRINT"▯▯   POKES DEL ▯ACTION BIKER ▯POR ▯▯J.S.F."
100 SYS272:LOAD
110 DATA162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
120 DATA159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
130 DATA141,176,3,76,199,2,169,173,141,4,65,141,199,67,32,74,3,72,165,173,201,3
140 DATA208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74,83,70
```

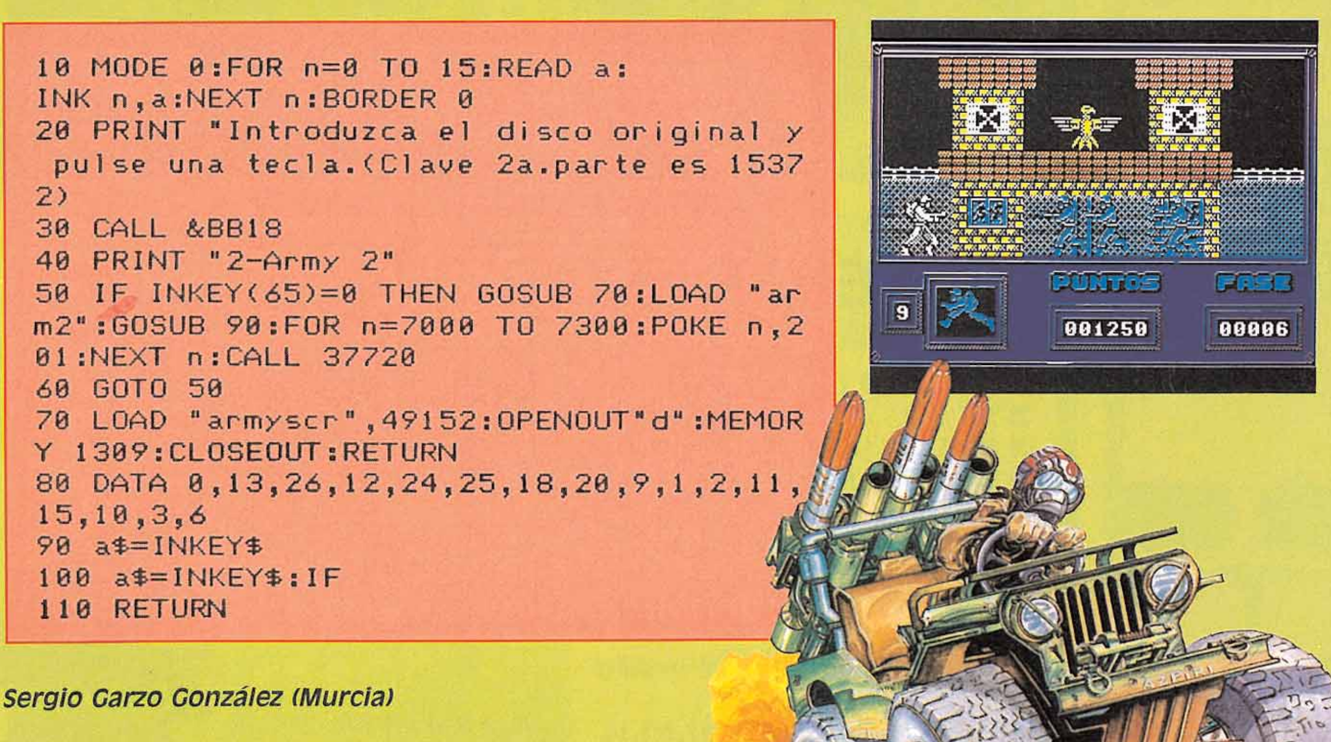
Javier Sánchez (Barcelona)



ARMY MOVES 2.ª PARTE

AMSTRAD DISCO

```
10 MODE 0:FOR n=0 TO 15:READ a:
INK n,a:NEXT n:BORDER 0
20 PRINT "Introduzca el disco original y
 pulse una tecla.(Clave 2a.parte es 1537
2)
30 CALL &BB18
40 PRINT "2-Army 2"
50 IF INKEY(65)=0 THEN GOSUB 70:LOAD "ar
m2":GOSUB 90:FOR n=7000 TO 7300:POKE n,2
01:NEXT n:CALL 37720
60 GOTO 50
70 LOAD "armyscr",49152:OPENOUT"d":MEMOR
Y 1309:CLOSEOUT:RETURN
80 DATA 0,13,26,12,24,25,18,20,9,1,2,11,
15,10,3,6
90 a$=INKEY$
100 a$=INKEY$:IF
110 RETURN
```



Sergio Carzo González (Murcia)

CARGADORES

STAR WARS

AMSTRAD

```
10 'Cargador STARWARS para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 '
40 CLS:INPUT"Escudos infinitos (S o N) :
 ",vid$:vid$=UPPER$(vid$)
50 MODE 0
60 MEMORY &1FFF
70 OPENOUT "t"
80 BORDER 0
90 FOR x=0 TO 15
100 READ a:INK x,a:NEXT x
110 DATA 0,26,6,20,26,10,2,11,26,13,15,2
3,26,24,16,23
120 LOAD "!",&C000
130 LOAD "!",&2000
140 FOR X=0 TO 15:INK X,0:NEXT X
150 LOAD "!",&C000
160 IF vid$="S" THEN POKE &63C1,&B7
170 CALL &C1E6
```

Para utilizar este cargador es necesario primero pasar en la cinta original el Basic del Programa.

Miguel Ángel Alcalá
(Guadalajara)

CAMELOT WARRIOR

MSX

```
10 REM CARGADOR CAMELOT WARRIOR
20 REM .R.M.
30 PRINT "PON LA CINTA":BLOAD"CAS:"
40 POKE 51815!,195:POKE 51816!,0:POKE
51817!,159
50 FOR T=0 TO 12:READ A:POKE 40704!+T,
A:NEXT
60 INPUT "CUANTAS VIDAS (1-255)";V:IF
V>255 OR V<1 THEN V=9
70 POKE 40706!,V:DEFUSR=51674!:A=USR(0
)
80 DATA 245,62,9,50,92,181,241,205,14,
170,195,106,202
```

SOLUCIÓN JUEGO

Micromanía número 12 pág. 61
Mapa Micromanía número 12 pág. 70

Cargadores para otras versiones Spectrum: Micromanía n.º 12 pág. 72.



José Ramón Mayor
(Zaragoza)



● **COMPRO** el programa antiguo original de «Tute» de Investrónica. Pago 2.000 ptas. Alfonso Camblor Florez. Fuertes Acevedo, 130, 2.° D. 33006 Oviedo.

● **VENDO** Spectravideo 328 por 15.000 ptas. o lo cambio por un Spectrum 48 K. José García Gómez. Quesada, 17, 2.°, 11. 04007 Almería.

● **VENDO** Spectrum Plus 2, con menos de 1 año, por 25.000 ptas. También vendo unidad de disco Wafadrive para Spectrum con dos entradas de cartuchos con interfaces RS-232 y Centronics por 18.500 ptas. Compro Spectrum Plus 3 o lo cambio por lo anterior. Pedro Morales Puertas. Mediodía, 68, 3.°-6.ª. 17310 Lloret de Mar (Gerona). Tel. (972) 36 92 46.

● **COMPRO** monitor color para Spectrum. Precio a convenir. Carlos González Sánchez. Paseo Marina, 238. 08860 Castelldefels (Barcelona). Tel. 664 38 71.

● **DESEO** ponerme en contacto con usuarios del ZX Spectrum para cambiar juegos, ideas, trucos, etc. Interesados escribir a José Ángel Castilla Soriano. Legión Española, 23, 2.° A. 21005 Huelva.

● **ME GUSTARÍA** intercambiar ideas con los usuarios del Spectrum 48 ó 128 K. Interesados llamar o escribir a José A. Arias Vilchez. Carnicerito, 2, 2.° C (Edf. Extremadura). 29003 Málaga. Tel. 32 65 39.

● **DESEARÍA** recibir las instrucciones en español de los programas Gens 3M y Mons 3M. Pagaría gastos de envío y fotocopias. Juan Manuel Hernández Mohedo. San Bartolomé, 18. 23740 Andújar (Jaén). Tel. 50 16 10.

● **REGALO** juegos (Combat School, Rampage, Rygar, etc.) por las instrucciones del Mons y Gens que se publicaron en MICROHOBBY. Escribir a Ricardo Estrella Ramírez. Vía Lusitana, 72, 1.° B. 28025 Madrid. Tel. 460 24 41.

● **VENDO** ordenador Amstrad CPC 464, monitor f. verde, completamente nuevo (tiene seis meses) por 46.000 ptas. Regalo 30 juegos. José Luiz Sáez Zanón. Juez Ángel Auerol, 5, 1°. 46900 Torrente (Valencia).

● **CAMBIO** una cámara fotográfica réflex Praktica MTL 5b (profesional) por una impresora con interface para Spectrum Plus 2 o por unidad de disco. Llamar al tel. (972) 36 92 46 en horas de comida y preguntar por Pedro.

● **DESEARÍA** que me vendieran el Trivial Pursuit. Juan Carlos Jara Talamante. Avda. F. Molina las Flores, 2, P. 3, 4.° B. 21006 Huelva.

● **DESEARÍA** contactar con usuarios de Spectrum 128 Plus II de toda España (chicos-as) para cambiar trucos, programas, información y juegos. Jorge Jiménez Orrios. Francisco Bastos, 14, 5.°, 3.ª. 43005 Tarragona. Tel. 22 83 41.

● **URGE** vender ZX Spectrum Plus 128 K en perfecto estado, comprado en julio-87, con todos sus cables, fuente de alimentación, interface y joystick y ocho programas originales. Todo por 25.000 ptas. Sólo Madrid y provincia. Jesús Mateos Cejudo. Gran Capitán, 28. Móstoles (Madrid). Tel. 618 87 20.

● **DESEARÍA** vender la colección de cintas de «Your Computer» de la 1 a la 7, sin incluir la 5. Las vendo por unidad o la colección entera a 350 y 1.700 ptas., respectivamente. Interesados escribir a Daniel García Plaza. Camarena, 201, 3.° B. 28047 Madrid. Tel. 718 28 08.

● **VENDO** consola de videojuegos Philips con dos joysticks, teclado alfanumérico, seis cartuchos e instrucciones con embalaje, por sólo 15.000 ptas. Zaida Vinader Cano. Ovieta, 7, bajo. 31015 Pamplona. Tel. 11 75 02.

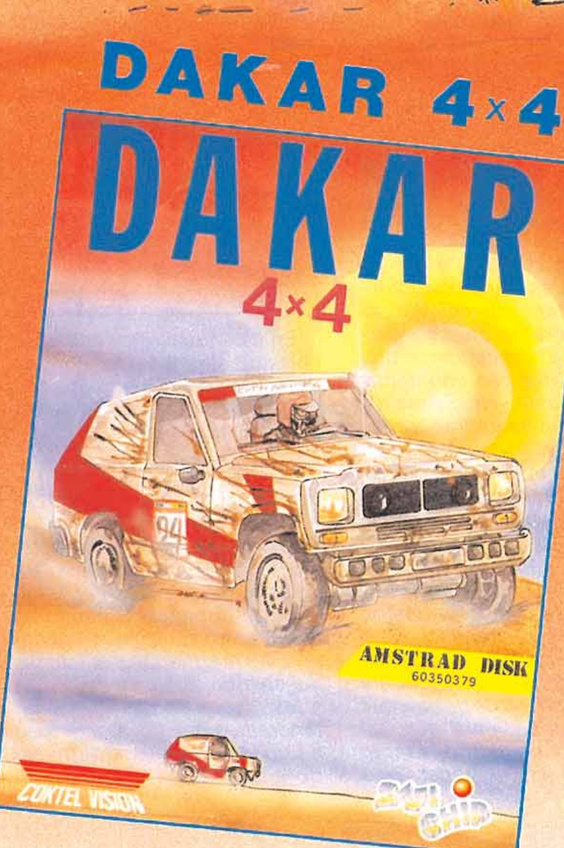
● **VENDO** el libro *Taller de informática* por 500 ptas., incluido gastos de envío. Félix Gallego Martínez. Galcerán de Pinos, 15, 2.°, 4.ª. 43480 Vilaseca (Tarragona). Tel. (977) 39 18 46.

POR FIN SERÉ CALIFA

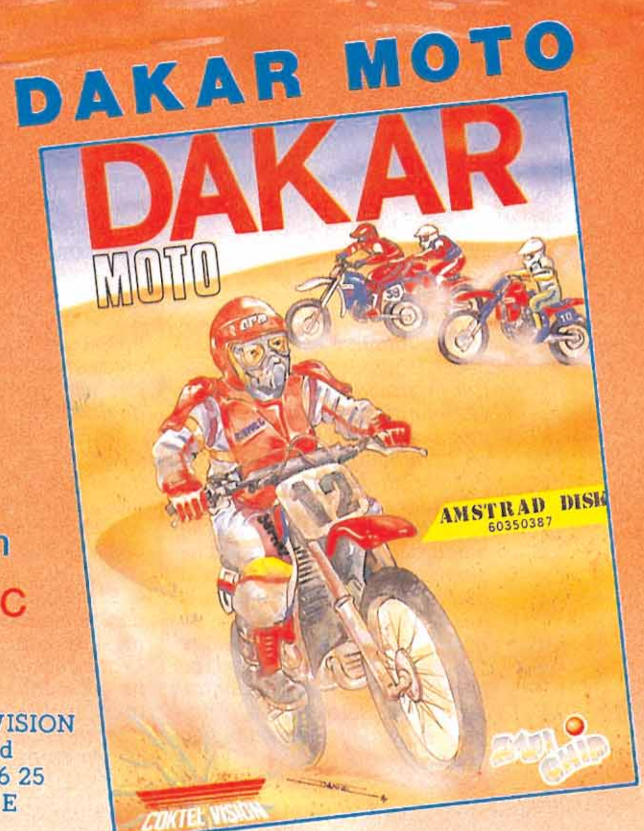


ATRÉVETE CON LOS DOS

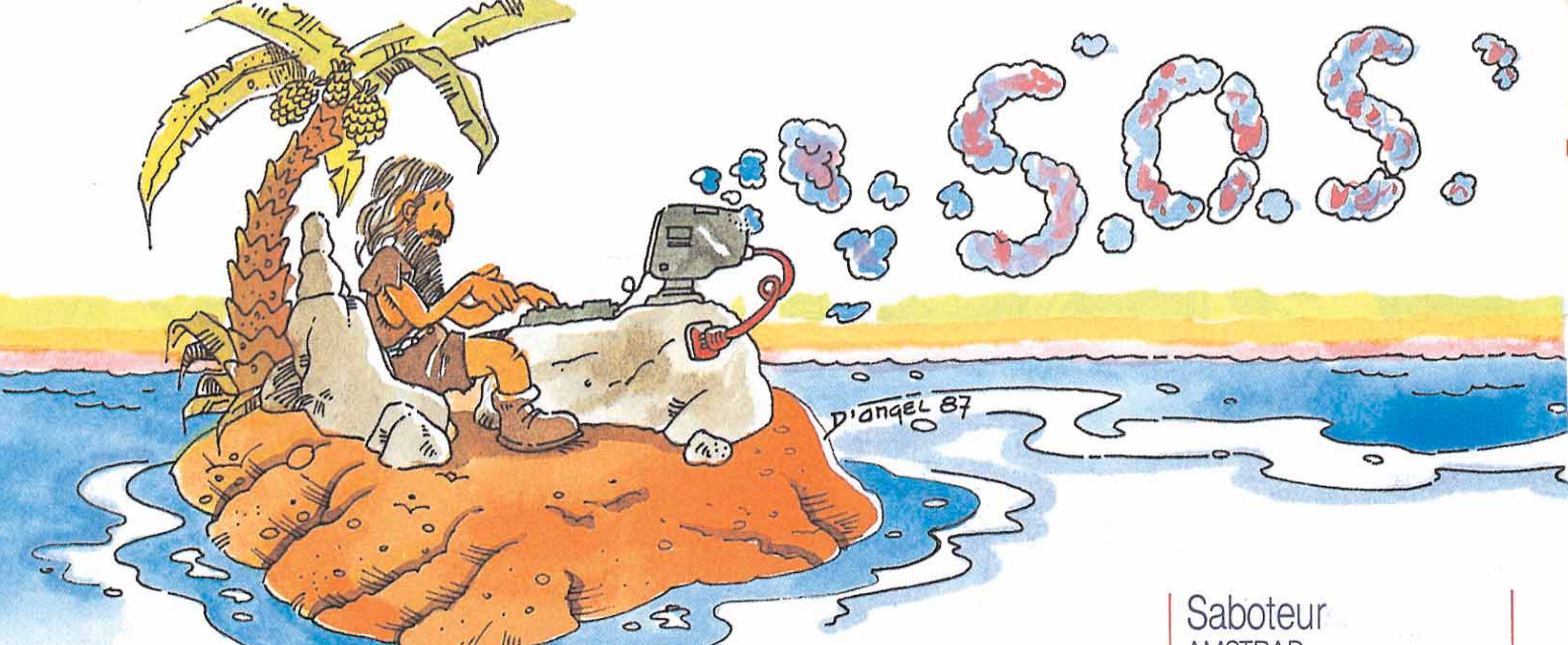
DAKAR 4x4



DAKAR MOTO



Disponibles en
AMSTRAD DISC



Antiriad
SPECTRUM

¿Cómo puedo terminar el juego de la «Armadura Sagrada» de Antiriad?

José Navarro (Murcia)



Para terminar este juego, deberás, a grandes rasgos, encontrar la armadura sagrada, una vez encontrada ésta, tendrás que buscar los componentes de la armadura, que son los desplazadores de gravedad, un anulador de partículas y el rayo pulsador, con el traje bien armado y con una mina de implosión tendrás que meterte en la guarida de los amos y activar la mina antes encontrada, y en ese momento tu misión habrá acabado. De todos modos, en la revista número 18 encontrarás un completo artículo, el mapa y el cargador de vidas infinitas.

The Great Escape
AMSTRAD

1. ¿Hay más llaves además de la del cuarto que está al lado de la celda? Si es así, ¿me podrían decir dónde está?

2. En un cuarto en el que hay prisioneros hay una botella con una letra. ¿Para qué sirve esa botella?

3. En una caja hay una bolsa. ¿Qué es y para qué sirve? y, por último. ¿Cómo se puede convencer a los prisioneros?

Samuel Morales Martín (Palma de Mallorca)

1. En efecto, en este juego existen dos llaves además de la que tú señalas, una está al pie de una de las torres de vigilancia (la que se encuentra en la esquina inferior derecha de la prisión) y otra está en el cuarto al que se llega por el túnel B, existe además un juego de herramientas que permite abrir cualquier puerta, eso sí, con una considerable pérdida de tiempo.

2. Este cuarto con prisioneros al que tú te refieres es el hospital, y la botella es un frasco de medicina, con la que puedes envenenar a los perros guardianes.

3. Esta bolsa nos la envía la Cruz Roja, y es imprescindible llevarla cuando nos escapemos, en la caja aparecerá un objeto diferente cada día, estos objetos son de una importancia vital.

El resto de los prisioneros ha decidido por unanimidad que lo mejor es esperar a que termine la guerra, mientras gozan de la hospitalidad del Ejército alemán, así que es inútil intentar convencerles de que nos acompañen en nuestra huida.

Infiltrator
COMMODORE

1. En el juego Infiltrado he puesto el ADF y he ido hacia la cruz. Una vez allí, ¿qué tengo que hacer?

2. En MICROMANÍA número 23 mandasteis unos pokes para el Sccoby doo, pero antes de ponerlos tengo que hacer un reset. ¿Cómo puede hacer este «reset»?

3. Tengo el juego Cobra. Nada más empezar sale una moto y me quita una vida. ¿Hay alguna manera de esquivar esta moto? Y si la hay, ¿cómo?

Christian Trujillo (Madrid)



1. Una vez estés sobre la cruz, deberás parar los motores, conectar el silenciador para evitar el ruido de las aspas (letra W), y descender lentamente. Si aterrizas con demasiada velocidad, o haciendo ruido, tu misión habrá fracasado.

2. La forma ideal de hacer un Reset es utilizando algún interface especial para ello. Puedes usar también un par de cables pelados, o un destornillador, colocándolos en la salida 3 del Port de Usuario. No te fíes mucho de los cables y destornilladores, por si acaso.

3. Para esquivar la moto, hay que darse prisa y saltar sobre uno de los cubos de basura que encontraremos, para que así podamos saltar sobre la moto cuando se nos acerque.

Saboteur
AMSTRAD

1. ¿Cómo pasar la barrera del cohete en el «Saboteur II»?

2. ¿En qué parte subterránea está la bomba en el «Saboteur I»?

Juan Diego Artigas (Madrid)

1. En «Saboteur II» el cohete no se puede atravesar, hay que dar un pequeño rodeo, pasando por debajo, y subiendo después por unas escalerillas.

2. La bomba de «Saboteur I» aparece en diferentes pantallas según el nivel en el que juegas, y no siempre está en los subterráneos. A continuación damos una relación de las pantallas (correspondientes al mapa de MICROMANÍA 10) en las que se encuentra la bomba:

Niveles 1 y 2 . . . pantalla 90
Nivel 3 . . . . pantalla 45
Nivel 4 . . . . pantalla 27
Nivel 5 . . . . pantalla 29
Nivel 6 . . . . pantalla 3
Nivel 7 . . . . pantalla 5
Nivel 8 . . . . pantalla 46
Nivel 9 . . . . pantalla 4

El Zorro
AMSTRAD

En este juego me encuentro con que algunas pantallas no tienen salida. ¿Qué puedo hacer entonces para poder salvar a la chica?

Fernando Calvin García (Madrid)

Para poder salvar a la chica tendrás que utilizar correctamente todos los objetos: planta, llave, hierro de marcar, trompeta y campanas. Con ello se abrirá un pasadizo que conduce a las mazmorras y al interior del castillo, después de liberar a los presos con la llave, sólo tendremos que llevar una rosa a Lupita para demostrar nuestro amor.

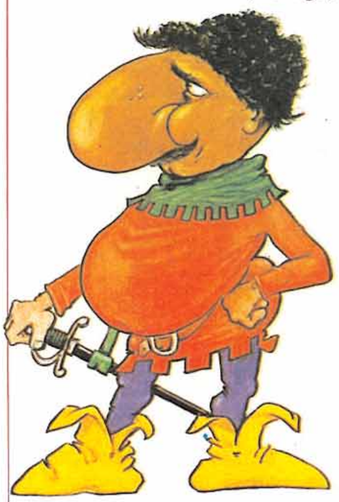


Sir Fred
SPECTRUM

1. ¿Qué armas hay que tener y dónde hay que ir para terminar el juego «Sir Fred»?

2. En el Back to Skool, echo el agua a los cuatro profesores, entonces suena un ruido y al volver, la bici está tirada en el suelo, pero le doy a la letra b y no consigo dar pedales. Tampoco veo ninguna rana por ningún sitio. ¿Qué es lo que pasa?

Iván Arjona
(Málaga)



1. En el «Sir Fred», cada vez que empiezas una partida, el camino a seguir cambia y los objetos que aparecen también, por lo que no te podemos decir por dónde tienes que ir y lo que tienes que hacer.

2. Para dar pedales lo que tienes que tener es un poco de práctica, o sea, tendrás que dar a la tecla b en el momento necesario, así, poco a poco, conseguirás dar pedales.

La rana está escondida en un cuarto, por eso no la ves, ese cuarto se abre con una llave que tendrás que quitarle a la directora. Para más información puedes consultar MICROMANÍA número 13, donde hay una explicación detallada de lo que debes hacer.

Two on Two
COMMODORE

El Two on Two versión original va acompañado de dos manuales, uno (menos grueso te explica lo normal del juego, pero otro más grueso te explica unas cosas muy raras como poder elegir a jugadores de la NBA. ¿Este segundo manual es «compatible» con la versión en cassette de este juego?

Hilario García Ostos
(Córdoba)

Los porcentajes, estadísticas y demás virguerías que se anuncian, sólo parecen estar disponibles en la versión de disco.

Army Moves
COMMODORE

Os escribo a la sección S.O.S. Ware porque tengo una duda sobre el juego Army Moves para Commodore.

Al acabar la fase 4, el ordenador me da el código 15863 para poder cargar las otras fases, pero cuando he cargado el otro lado de la cinta el programa no acepta este código:

¿Podrías darme el código correcto o darme alguna solución a este problema?

Toni Altadill
(Tarragona)

Mucho nos tememos que los señores de Imagine, que son los que han realizado la versión para Commodores, han cometido un grave error de programación. En efecto, la clave que se nos da es 15863, pero al introducirla no la acepta. La clave correcta es 51237.

Batman
AMSTRAD

1. ¿Habéis publicado en algún número en la sección «Patas Arriba» el «Batman»? Si es así, decidme por favor en qué número.

2. ¿En el «Exploding Fist» cuántos Dan hay? ¿Qué pasa ai superar este Dan?

José Amador Córdoba
(Jaén)



1. Pues sí, el «Batman» lo hemos publicado en «Patas Arriba» en la revista número 15.

2. En el «Exploding Fist» podemos llegar hasta el décimo Dan, a partir de éste se repite interminablemente.

Game over
AMSTRAD

¿Cómo se introduce la clave de acceso a la 2.ª parte del juego?

Miguel Dujel
(Barcelona)

Sólo debes teclear los números correspondientes a la clave (revelada al terminar la 1.ª fase) y dar a la opción de jugar.

Problemas con los pokes
AMSTRAD

1. En el cargador del «Arkanoid» del MICROMANÍA número 24, al darle RUN, me da Memory Full in 30, y si suprimo dicha línea me pone lo mismo sólo que con la línea 70. ¿Cómo puedo hacer que este cargador valga para disco?

2. En el juego «Green Beret», los pokes de vuestra revista actúan de modo equivocado en mi versión, puesto que al unir los pokes a dicho cargador, el ordenador se queda apagado y no para hasta que lo apago o reinicio. ¿Dónde debo colocar los pokes para que no se me quede colgado y funcione bien el juego?

Juanjo Alonso
(Madrid)

1. El Memory Full aparece porque se intenta cargar el programa en una dirección muy baja para el Basic. La única solución es utilizar una rutina en Código Máquina, que es exactamente lo que hace el cargador del número 24, esta rutina funciona indistintamente con la versión cinta o disco, lo único que hay que cambiar es el nombre del programa principal.

2. Los pokes habría que colocarlos antes de la instrucción Call &C000, si pese a ello no funciona tendremos que desistir, pues los pokes son incompatibles con esa versión.



Adiós Monty
COMMODORE

Tengo el juego «Auf Wiedersehen Monty» de la casa Gremlin Graphics. Me gustaría que me resolvieran la siguiente duda: al llegar al final de la primera fase no sé cómo pasar a la segunda ya que me encuentro unos cocos caídos de un árbol que me obstruyen el paso. Me gustaría que publicasen de información sobre este juego ya que las instrucciones no son muy explícitas y no sé para qué sirve cada cosa que cojo.

Juan Carlos Sala (Barcelona)

Para pasar los obstáculos del juego es imprescindible el uso de los objetos dispersos por los escenarios. Pero como hay muchos, lo mejor que puedes hacer es usar el Patas Arriba y el cargador de este juego, públicado en el número 25 de MICROMANÍA.

Cargador Universal
SPECTRUM

En vuestro Cargador Universal de Código Máquina, tras introducir los datos de la segunda línea (Opción Imput), me da el siguiente mensaje: «FALTAN DATOS 12:1». ¿A qué se debe esto?

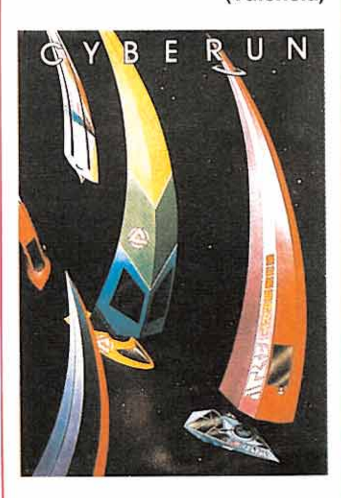
Manuel Adones Jiménez (Sevilla)

Respecto a tu pregunta, tenemos que decirte que el cargador está perfectamente; por lo cual, revisa bien esa línea o prueba a introducir todo de nuevo.

Cyberun
SPECTRUM

1. ¿Cómo puedo terminar el juego «Cyberun».
2. Si han publicado el mapa de este juego, ¿en qué número apareció?

Francisco Paydró (Valencia)



1. Para terminar el «Cyberun», lo primero que tienes que hacer es equipar bien tu nave con las distintas piezas que se encuentran por la superficie y por el interior del planeta.

Una vez equipada tu nave, tendrás que construir un cohete donde más tarde meterás los cristales de cibernita que encuentres por el planeta y en el cual podrás escapar de dicho planeta.

2. En MICROMANÍA número 13 aparece un cargador y el mapa en el que están detallados los lugares donde se encuentran todas las piezas necesarias.

Arkanoid
AMSTRAD

1. Tengo el «Arkanoid» y al cargar el programa cargador de la revista número 24, me sale Data Exausted in 70. ¿Me podríais decir qué es lo que ocurre?
2. En el juego «The Great Escape»: ¿cómo se pueden abrir todas las puertas? ¿Dónde puedo encontrar una lámpara para alumbrar el túnel subterráneo? ¿Para qué sirven los objetos que puedo encontrar?

Pablo Carazo Tobarruela (Madrid)

1. Hemos revisado el cargador del «Arkanoid» y está correcto, seguramente habrás omitido algún DATA, te faltará alguna coma o algo similar, lo mejor será que lo repases concienzudamente hasta encontrar el error.

2. Para abrir las puertas podemos utilizar las llaves que hay por todo el castillo, pero no sirven para todas las puertas sino para algunas en concreto, y además las puertas difieren de una llave a otra.

Por otra parte, existe un juego de herramientas que nos facilitará las cosas, pues abre toda clase de puertas.

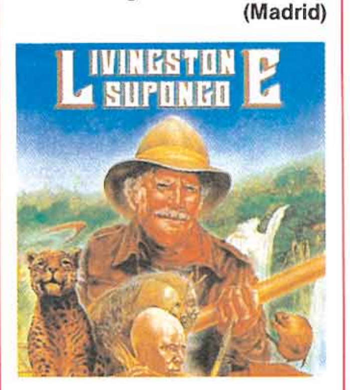
En las habitaciones del general, situadas en la parte derecha del comedor, podrás encontrar una linterna que permite alumbrar el túnel. Algunos objetos tienen una utilidad determinada: cortar la valla, envenenar a los perros, quitar tierra del túnel; otros son necesarios para que nuestra fuga tenga éxito, deberemos llevar al menos dos de estos tres objetos: documentación, brújula y bolsa para alcanzar la libertad.

Livingstone, Supongo
AMSTRAD

Me gustaría saber dónde se encuentran exactamente las cinco piedras en el juego Livingstone, Supongo.

¿Pueden darme algunos pokes?

Miguel A. Lidon Plaza (Madrid)



Sin duda alguna, este juego de Opera Soft es extremadamente difícil, pero los programadores incluyeron un pequeño truco que permite obtener vidas infinitas: basta con pulsar la letra @ (arroba) durante la carga para alcanzar la inmortalidad. ¿Sencillo, no?

El mapa de este juego lo publicamos en MICROMANÍA número 18.

Dragon's Lair II
SPECTRUM

1. En la fase «Mistic mosaic». ¿Qué pasos debo hacer para lograr terminarla?

Jesús Ángel Díaz Sánchez (Las Palmas)

Para lograr pasar esta difícil pantalla deberás realizar las siguientes acciones:

1. Da cinco saltos a la izquierda.



2. Da cuatro saltos hacia arriba.

3. Permanece quieto durante un cambio de baldosas.

4. Cuando se produzca el siguiente cambio salta rápidamente un paso hacia arriba, luego antes del siguiente cambio da tres pasos hacia la izquierda y entra por la puerta.

Skool Daze
SPECTRUM

1. En el «Skool Daze», cuando he cogido los escudos, intento pegarle puñetazos a los maestros, pero no les hace ningún efecto, ¿con qué letra se tienen que dar los puñetazos?, yo lo intento con la letra H, pero no ocurre nada, ¿es que no he cogido todos los escudos?

2. ¿En qué revista se encuentran los mapas para el Spectrum del «Green Beret», y del «Commando»?

Jordi Díaz Domingo
(Barcelona)

1. Cuando has cogido todos los escudos no tienes que darles puñetazos, sino dispararles con tu tirachinas, entonces cada uno te dará una letra (que tendrás que escribir en la pizarra), y el profesor de Historia te preguntará una batalla que tendrás que responder correctamente si quieres que Eric cambie sus malas notas por unas un poco decentes.

2. El «Green Beret» aparece analizado en el número 14 de nuestra revista, y el «Commando» en el número 11, pero dado que en estos juegos no avanzas de pantalla en pantalla (salvo al pasar de fase), sino que al andar se produce un scroll, no se ha publicado ningún mapa, pues sólo hay un camino y una dirección a tomar.

Pokes para el Profanation
AMSTRAD

Me gustaría que me dierais algún poke para este juego.

Víctor Soria
(Madrid)



Tus peticiones han sido escuchadas, aquí tienes unos pokes que te proporcionarán vidas infinitas.
Poke &17 EC,0
Poke &17 ED,0
Poke &17 EE,0
Poke &17 EF,0

Livingstone
AMSTRAD

Al hacer RUN en el cargador publicado en MICROMANÍA número 21 me sale Sintax Error. ¿Cómo se puede corregir?

Juan Ramón Pina
(Madrid)

Realmente lo que aparecía en el n.º 21 no era exactamente un cargador, sino unas líneas a añadir al cargador del propio juego. El Sintax Error indica un error de escritura, por lo que te recomendamos que revises atentamente el listado. Si aun así, no te funciona, basta con que pulses durante la carga la tecla que simboliza la arroba.

Monty is Inocent
SPECTRUM

1. En el juego «El misterio del Nilo», en la ciudad de Luxor, en la pantalla 5 donde está el pozo, ¿cómo puedo matar al moro que está en el tejado para poder pasar de pantalla? En la solución del juego que publicásteis en la revista número 21 no lo explica.

2. ¿Cuál es el objetivo del «Gift from the Gods»? ¿Para qué sirven los diamantes que tiene el protagonista?

3. ¿Cuál es la misión en el Monty is Inocent?

Jesús María Alonso
(Guadalajara)

1. Para matar a ese soldado, lo que necesitarás es mucha puntería y mucha maña para poder darle de un certero disparo, esto no es fácil, pero con un poco de práctica lograrás pasarlo, pues no tiene ningún otro misterio.

2. El objetivo de este juego es conseguir matar a tu madrasta que asesinó a tu padre y se apoderó de todo el reino. Esos diamantes nos sirven para irlos dejando y luego no perdernos.

3. La misión del «Monty is Inocent» es escapar como sea de la cárcel donde está encerrado.

Una de Pokes
COMMODORE

1. En el juego «Ghosts'n Globlins, una vez llego al castillo, ¿qué debo hacer allí?

2. Podrían darme los pokes de los juegos: «Terra Cresta», «Green Beret», «Paperboy» y sus correspondientes SYS.

3. En el juego «Time Tunel» cuando me introduzco en la máquina del tiempo y aparezco en una pantalla sin salida, donde hay como un pequeño templo, ¿qué debo hacer?

Albert Vergés Ciurana
(Gerona)

1. Debes matar a cualquier bicho que se te acerque, y seguir avanzando hacia la derecha, hasta encontrar a la princesa.

2. Los 2 primeros juegos ya han aparecido en la sección. Patas Arriba, con su correspondiente cargador.

3. Esa pantalla a la que te refieres debe ser la del «agujero negro»: «The Black Hole». Allí se deben depositar las páginas del libro de los gnomos.

Pijamarama
SPECTRUM

1. Al principio del juego Wally empieza con una llave y la radio, ¿para qué sirve esa llave?
2. Subiendo las escaleras de la primera pantalla, paso a una habitación en la que hay una puerta al fondo, ¿cómo se abre esa puerta?
3. ¿Cómo se coge la llave que está en la habitación del globo? Subo con el globo arriba donde está la llave, pero por más que salto no la cojo
4. ¿Cómo se coge el imán?
5. Cuando se coge el extintor para que el fuego de la pantalla de la espada no nos mate, al pasar a la pantalla de la derecha, ¿qué hay que hacer?
6. ¿Para qué sirve la espada y la cruz?
7. En la pantalla de los pollos fritos cojo la moneda y la cambio por la otra moneda, ¿es correcto lo que he hecho? Si es correcto, ¿para qué sirve la moneda con un 1?

José Miguel Frances López (Alicante)

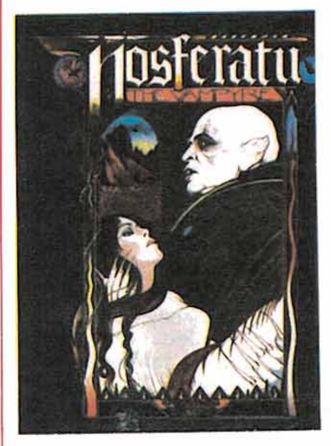


1. Tanto la llave como la radio no nos valen para nada, excepto para despistar.
2. Esa puerta se abre con la moneda con un «1», o sea, con la moneda de la cual nos hablas en tu séptima pregunta.
3. Al lado de la habitación del cuarto de baño hay una habitación en la que hay un interruptor ON-OFF, a este interruptor deberás cambiarle de posición (esto se consigue simplemente con un salto) y en la habitación del globo al lado de la llave aparecerá una caja de té que nos facilitará las cosas.
4. El imán se coge simplemente pasando por encima de él, llevando la llave de la habitación del globo.
5. Simplemente atravesar el fuego, cuando lo hagas caerás en una pantalla en la que hay una llave, esta llave tendrás que cogerla y salir de la habitación rápidamente, pues sino aparecerá una gran bola que no te hará nada bueno.
6. La espada y la cruz tienen la misma utilidad que la radio y la llave que llevamos al principio, o sea, despistar.

Nosferatu
COMMODORE

1. Después de haber entrado en los sótanos, ¿qué es lo que debo hacer?, ¿en qué lugar de los sótanos se encuentran las escrituras?
2. ¿Me podrían indicar qué es lo que significa el objeto que hay siempre puesto en la esquina inferior derecha de la pantalla? ¿Para qué sirve?
3. Después de recoger las escrituras del sótano e inmediatamente salir del castillo. ¿Qué es lo que se debe hacer? ¿Qué procedimiento debo seguir?

Tomás Joven (Barcelona)



1. Es muy aconsejable entrar en los sótanos con la espada, que sirve para matar vampiros, y hay que recoger las escrituras, que aparecen en el sótano de forma aleatoria.
2. Ese objeto es una ventana, que muestra el sol y la luna. Significa el tiempo, si es de noche o de día. Es útil, ya que no puedes salir del castillo de noche.
3. En la segunda parte, puedes controlar a Lucy y Van Helsing también. Deberás utilizar a Lucy para atraer a Nosferatu hasta su dormitorio, para que Van Helsing, armado con la Estaca y el Ajo, pueda acabar con el vampiro.

Don Quijote
SPECTRUM

1. ¿Cuál es el código de acceso de «Don Quijote»?
2. ¿Podrían darme un poke de vidas infinitas para «Slap Figt»?

1. El código para la segunda parte de Don Quijote es «EL INGENIOSO HIDALGO».
2. Con POKE 48456,0, obtendrán vidas infinitas.

Spy Hunter
SPECTRUM

1. ¿Cómo es el final de «Spy Hunter»? ¿En la fase de las lanchas es posible coger armamento? ¿Hay más fases además de las lanchas en «Spy Hunter»? ¿Hay más tipos de armamento?
2. ¿Cuál es el código del juego «Game Over»?

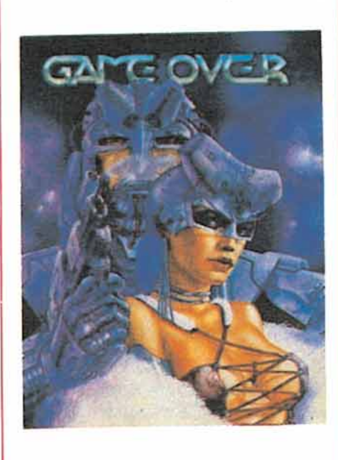
Fernando Ruiz Gispert (Tarragona)

1. El «Spy Hunter» es uno de esos juegos que puedes tirarte horas y horas, días y días jugando y haciéndote más y más kilómetros sin llegar a ningún final. En la fase de las lanchas no podrás coger armamento, aparte de que en el agua sólo puedes utilizar la ametralladora.
En la carretera, de vez en cuando te salen unos camiones que si te pones detrás de ellos abrirán sus puertas y nos podremos meter dentro, estos camiones nos dan la posibilidad de disparar oil, humo y un misil.
2. El código del «Game Over» es 18024.

Game Over
SPECTRUM

1. Me gustaría que me dijeran la clave para pasar a la segunda fase del «Game Over».
2. Si pudiera ser me gustaría que me dieran un cargador para el «Game Over».

Marcos Cucarella Hostalet (Valencia)



1. La clave para la segunda parte del «Game Over» es: 18024.
2. En MICROMANÍA número 30, en la sección «Código Secreto», aparece un cargador que por su extensión nos es imposible publicar aquí.

Starquake
MSX

1. Tengo un ordenador MSX (Toshiba HX-10), y un problema con el «Starquake», ya que no sé el código para teleportarse. ¿Podríais decirme qué códigos son? Además, para poder guiarme mejor, ¿podríais compararlos con los del Spectrum Plus?, ya que tengo el mapa.

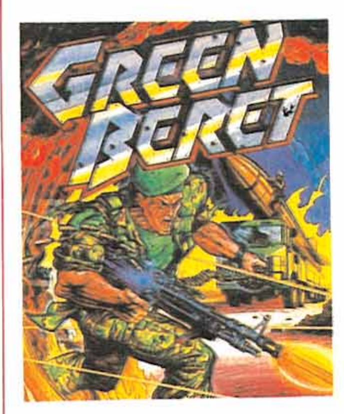
Darío Fas (Castellón)

Los nombres para teletransportarse en el «Starquake», versión MSX son: VORAX, RAZON, TARAQ, DULAN, ANTIO, KWAKE, ANGOR, ERCOT, KRANZ, UPLAN, INDLE, OPTIN, SNOOL, ZODIA, ARGOL.
Y los de la versión Spectrum son: VEROX, RAMIX, TULSA, DELTA, ASOIC, QUAKE, ALGOL, EXIAL, KYZIA, ULTRA, IRAGE, OKTUP, SONIA, ZODIA, ARGOL.

Green Beret
MSX

1. En el «Green Beret», ¿cómo se pueden matar los helicópteros en la tercera fase?
2. En el «Phantomas 2» hay unas puertas de color amarillo, ¿cómo se atraviesan?

Jordi Arque (Barcelona)



1. En la tercera fase del «Green Beret» has de saltar a la vez que disparas, procurando dar a los helicópteros en la cola.
2. Para pasar por las puertas amarillas del «Phantomas 2» busca la llave que coincide con el dibujo parpadeante que aparece en pantalla. Una vez que tengas la llave colócala en el dibujo y se abrirán.

YA ESTA EN LA CALLE
LA GRAN NOTICIA



En efecto, si te suscribes ahora a MICROMANÍA por un año te ahorrarás casi 1.000 ptas. Además, si te suscribes con tarjeta de crédito recibirás un número más Gratis.

CLUB DEL SUSCRIPTOR

Al suscribirte a MICROMANÍA podrás beneficiarte de las ventajas del Club del Suscriptor, con un 15% de descuento en la compra de todos los artículos de HOBBY PRESS

Si deseas suscribirte mándanos el cupón adjunto o si lo prefieres

SUSCRÍBETE POR TELÉFONO: (91) 734 65 00

¡YA ESTA EN LA CALLE LA ULTIMA EDICION DE UNA GRAN OBRA!

